

● Walking the edit

Un projet novateur qui propose une expérience artistique et sensorielle inédite:
créer son propre film en marchant !





● walking the edit

SOMMAIRE

1	Synopsis
2	Présentation
3	Objectifs
4	Outils
5	Planning
6	Questions
6	Intentions
7	Simulation
8	Équipe
9	Partenaires
10	Concepts, glossaire
11	Remerciements, contact
	Annexes: CV, presse

● walking the edit //

Le projet Walking the Edit (WE) est un dispositif original et inédit aux frontières du cinéma, des nouvelles technologies, des social media et de l'art urbain.

Composer un film en marchant : Ulrich Fischer, avec Walking the Edit, propose l'expérience d'une déambulation urbaine qui compose 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 et ainsi «réveiller» des fragments audio-visuels faisant partie de l'espace urbain traversé. Ces portraits, témoignages, rencontres ou observations ont été réalisés au préalable par une équipe de cinéastes qui a largement filmé le territoire.

Le promeneur entend la bande-son de son film pendant qu'il marche; 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 ses déplacements dans l'espace, 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 en cours via l'interface de son appareil ; il peut aussi cheminer « à l'aveugle » et attendre la fin de son expérience pour découvrir le film : en effet, une fois la promenade terminée, le promeneur peut accéder à son film sur le site internet du projet ; il peut décider de le partager publiquement et visionner les films des autres visiteurs.

SYNOPSIS

1 —

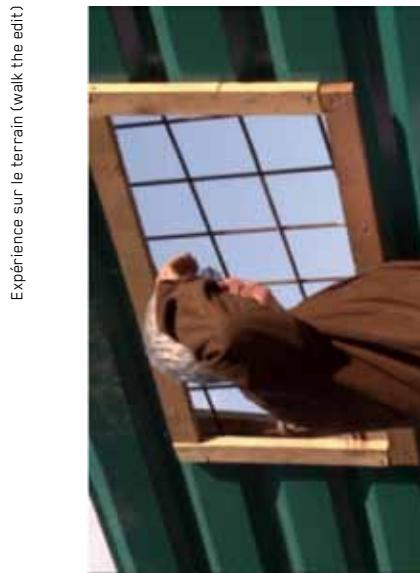
Sous les médias, la ville

Mode d'emploi

- 1) Lancer l'application WE sur l'iPhone
- 2) Mettre les oreillettes
- 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 l'écran (walk the edit)

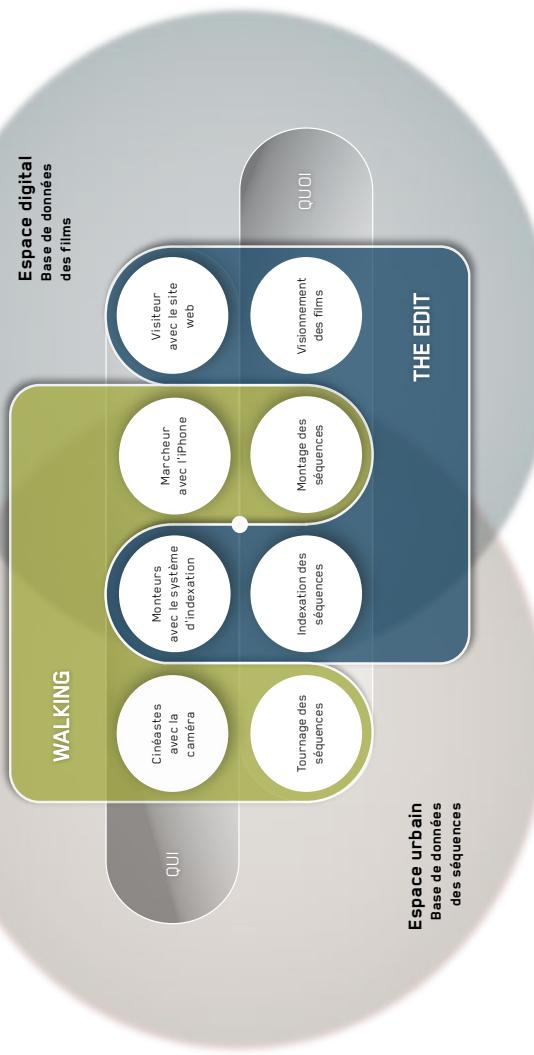


Expérience devant un écran (watch the edit)



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

● walking the edit //



Tous les chemins mènent au film.

DESCRIPTION

2

Dispositif

Deux équipes mettent en place le dispositif.

- Une **équipe de réalisation** arpente un territoire délimité et enregistre des séquences audiovisuelles qui vont révéler les spécificités de cet espace. L'attention est portée autant sur la qualité artistique des enregistrements que sur la quantité nécessaire pour «couvrir» complètement le territoire.
- Les images et les sons récoltés sont indexés et reçoivent une localisation géographique sur une carte numérique par l'**équipe d'indexeurs**. Ce travail d'indexation permettra au moteur de montage de sélectionner et d'articuler les séquences en fonction de l'analyse du parcours du visiteur.

Le public entre en scène et peut utiliser le dispositif.

- Équipé d'un iPhone (personnel ou prêté) et du logiciel WE, le **visiteur** déambule dans l'espace urbain. Muni d'écouteurs, il entend la bande son du film que sa marche est en train de générer et visualise le processus de montage sur l'écran de son téléphone.
- Chaque parcours enregistré va générer un film surprenant, unique.
- La promenade terminée, le visiteur, devenu **spectateur**, pourra visionner ses films sur le site internet puis les partager.

Présentations

Ce dispositif est modulable et ouvert à des déclinaisons multiples. Les présentations se feront dans le cadre de festivals, d'expositions ou d'événements culturels; il s'agira d'adapter à chaque fois le dispositif aux spécificités locales. Une fois que le dispositif est en place, il sera possible en tout temps de télécharger gratuitement l'application WE pour iPhone et de «marcher son film». Le site internet du projet permettra de visionner tous les films des diverses villes visitées.

► Versions installation:

- Un espace de rencontre convivial permet de prêter les téléphones et de voir les films ou les parcours des visiteurs; projection des tracés en temps réel sur une carte, possibilité de voir un film en cours de création, etc;
- Les films en train d'être marchés sont diffusés sur ces écrans publics (station de métro, gare etc); les images du lieu sont remis en circulation sur un écran dans ce même espace.

► Version performance:

- Un performeur-monteur arpente la ville et réalise en temps réel un film que des spectateurs peuvent voir au même moment dans une salle de cinéma. Il a une connaissance préalable du matériel et essaye de maîtriser le montage à travers les choix de déambulation.

L'enjeu principal du projet est de pouvoir partager les séquences audiovisuelles (le fond) et le dispositif (la forme) avec un public non spécialisé: malgré la complexité du concept et sa dimension technologique, l'accès au cœur du projet doit rester simple et immédiat.

D'abord vient l'expérience, intuitive et ludique, puis le visionnement du résultat donne envie de replonger dans l'espace urbain pour de nouveaux parcours. Le cinéma se trouve partout, il suffit d'écouter, de marcher, regarder et imaginer...

Le dispositif WE invite le visiteur à renouveler son rapport à la ville. Le flux audio cadre et amplifie la relation sensorielle au lieu traversé; le visiteur est appelé à laisser partir son propre imaginaire, à se créer son film « mental ». Sans forcément s'en apercevoir, le visiteur devient le temps d'une balade l'auteur de son film.

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.

Au moment de visionner son film, le visiteur - devenu spectateur - comprend que la forme du film correspond à la forme et à la logique de son parcours. L'analyse du parcours par le moteur de montage vise à garantir cet aspect crucial: la forme du parcours détermine la structure du film; la continuité du contenu est assurée par des règles de montage.

Ainsi, un visiteur qui a marché de manière chaotique et rapide va générer un film aux plans courts, à la discontinuité temporelle et / ou spatiale; toutefois, ce qui garantit le développement narratif est l'assurance d'une continuité thématique (ce dont «parle» l'image).

En résumé, il ne s'agit pas de retranscrire ce que le visiteur a vu (ou aurait pu voir) ni de lui soumettre une visite touristique de la ville, mais de lui proposer une vision décalée et sensorielle via une combinaison de points de vue artistiques et réfléchis d'un collectif de réalisateurs.

L'horizon du projet est de constituer une mémoire audiovisuelle vivante et interactive d'un lieu: chaque parcours, chaque film est le reflet d'une relation à ce territoire. Cette relation enregistrée dans le temps permet de dessiner au fur et à mesure de l'usage du dispositif (et par extension, du territoire) un portrait fragmentaire d'un bout de ville.

Le cinéma est depuis quelques années soumis à des changements technologiques et stratégiques dont l'importance peut se mesurer à la vitesse croissante à laquelle les nouveautés se succèdent:

→ les outils de production d'images et de son deviennent de plus en plus des petits ordinateurs dotés d'un oeil et d'une oreille... et de capteurs enregistrant l'histoire du tournage (gps, accéléromètre etc). Il est actuellement possible de tourner un film avec un smartphone, tout en gardant les informations de localisation et de comportement lors du tournage. Comment le cinéma peut-il s'approprier ces nouvelles possibilités et en tirer parti de manière artistique et créative ?

→ les canaux de diffusion alternatifs à la salle de cinéma et à la télévision se multiplient, posant la question au cinéaste et au producteur du ou des écrans sur lesquels l'œuvre doit être diffusée. Si l'on considère l'arrivée de deux nouveaux écrans dans le paysage audio-visuel (les écrans publics et les écrans des smartphones), il faut surtout prendre en considération le dispositif qui sous tend la diffusion sur ces nouveaux écrans: le réseau des réseaux, internet. Nous sommes habitués à la diffusion linéaire de films linéaires dans les salles de cinéma et à la télévision; aujourd'hui, nous avons la possibilité de confectionner notre propre programme de films linéaires «classiques» de manière non linéaire (par des liens, et non par du zapping). Le cinéma est-il soluble dans ces nouveaux écrans, et surtout dans le dispositif non linéaire qui les a fait émerger ?

Par rapport à ces questions pour lesquelles il n'y a certainement pas de réponse unique et absolue, le projet Walking the Edit propose de penser le cinéma à l'échelle du plan audiovisuel, localisé et savamment indexé: la chance d'un cinéma qui renouvelle notre rapport au monde des images se trouve dans la variabilité (ou à «jouabilité») des plans et non plus uniquement dans la reproductibilité (ou la «scalabilité») des films.

Tel est en tout cas l'objectif du dispositif de Walking the Edit.

OBJECTIFS



walking the edit

Le CMS: vue de l'interface d'indexation avec critères subjectifs

The screenshot shows the Walking the Edit CMS interface. At the top, there are tabs for 'Media', 'Carte', 'Liste', 'Paramètres', 'Walkers', and 'Utilisateurs'. Below this, a search bar contains 'CE QU'L'AUT'. The main area displays a video thumbnail, a map with a purple polygon, and a table of media items. The table columns include 'Titre', 'Type de média', 'Durée (min)', 'Taille (Mo)', 'Format', and 'Actions'. Several filters are applied, such as 'Thèmes à voir' (Thèmes à voir), 'Type de média' (Image), and 'Format' (MP4). The table lists items like 'Thèmes à voir', 'Le voyageur des îles (Urgo)', 'Le musée de la nature', 'Séries TV', 'Films courts', 'Reportages', 'Vidéos de cours', 'Vidéos de formations', 'Vidéos de présentations', 'Vidéos de tournage', 'Vidéos de reportage', 'Vidéos de documentaire', 'Vidéos de fiction', 'Vidéos de musique', 'Vidéos de dessins animés', 'Vidéos de publicité', and 'Vidéos de clips musicaux'.

Pour faire fonctionner le dispositif, nous avons développé les outils suivants :

► **Une base de données** contenant les images et les sons collectés. Elle utilise une structure élaborée pour les besoins spécifiques du projet (les métadonnées nécessaires au fonctionnement du moteur de montage) ainsi que des champs standards de bases de données vidéo (métadonnées techniques principales).

► **Un gestionnaire collaboratif** utilisant et gérant les données et métadonnées de cette base: un CMS (Content Management System). Il s'agit de notre interface de travail à travers laquelle nous maîtrisons autant le placement des médias sur la carte de l'espace urbain que les critères avec lesquels les médias pourront potentiellement se lier les uns aux autres.

Chaque média va être catalogué et indexé selon des critères subjectifs (thématische, sujet, type de montage possible etc) et objectifs (date de la prise de vue, cadre etc). Pour visualiser de plus près l'interface du CMS, aller sur l'adresse <http://cms.walking-the-edit-data.net>: login WE, mot de passe «recherche».

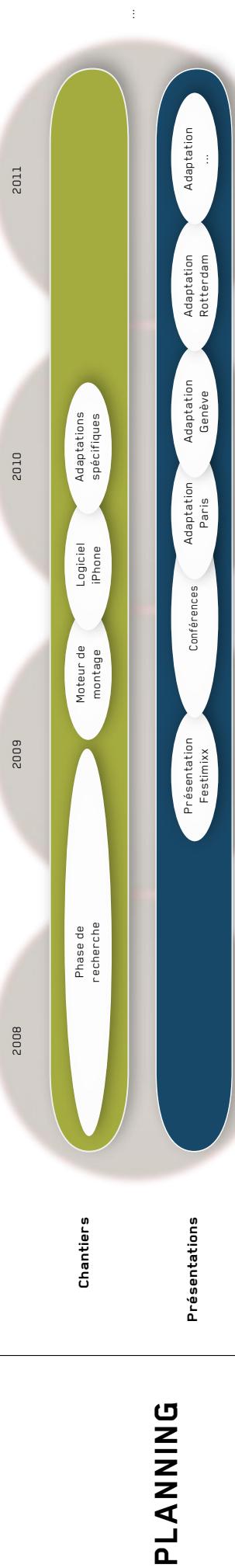
► **Le moteur de montage.** Il s'agit d'un algorithme qui fonctionne à partir de variables éditable via le CMS. Nous pouvons ainsi déterminer des règles de montage (par exemple la continuité thématique) et la transposition de la forme du parcours vers la structure du montage.

OUTILS

On tournait un film, on montait un film, on regardait un film ; voilà que désormais on va pouvoir le marcher...
4

The screenshot shows the Walking the Edit CMS interface with a map view. The map features a purple polygon and several purple hexagonal overlays containing pink dots, representing filtered media points. The interface includes tabs for 'Media', 'Carte', 'Liste', 'Paramètres', 'Walkers', and 'Utilisateurs'. A sidebar on the left shows filter settings for 'Thèmes à voir' (Thèmes à voir), 'Type de média' (Image), and 'Format' (MP4). The map shows a grid pattern of streets and buildings.

Le CMS: présentation de la carte du placement des médias, en fonction de critères de filtrages (ici avec deux filtres actifs).



Où l'iPhone est transformé en wePhone.
Où la «prise de vue» est remplacée par la «prise de marche».
Où le film porte les fruits du hasard et de la détermination.
Où la publication des marches successives creuse le sillon d'une ville jouable.

Point de départ

Ce projet a été initié fin 2007 dans le cadre d'un projet de recherche du Master Cinéma au sein de l'ECAL (École Cantonale d'Art de Lausanne en Suisse): une équipe de recherche d'une quinzaine de personnes (artistes, techniciens et chercheurs) a travaillé un an et demi sur la fabrication d'une version expérimentale du dispositif. Une version rudimentaire et simplifiée a été présentée en juin 2009 dans le cadre du festival « Festimixx » organisé à Renens, Suisse - cette présentation a servi de test grandeur nature.

Actuel

Ce test a permis de constater que le dispositif fonctionne même si les films résultants ne correspondent pas encore complètement à nos attentes. En effet, le moteur de montage et une partie des éléments logiciels nécessitent des améliorations.

Le site internet provisoire (<http://www.walking-the-edit.net>) qui présente les premiers tests effectués à Renens donne un premier aperçu du dispositif - mais il est important de signaler qu'il ne s'agit grosso-modo que du 20% de ce qui est prévu au niveau des fonctionnalités et de la qualité artistique souhaitée.

Avenir

Le travail de perfectionnement du dispositif est en cours et va s'étendre jusqu'au printemps 2010. Le financement de ces travaux est déjà en bonne partie assuré (financements culturels par la Ville de Genève, le Pourcent Culturel de la Migros, Dicream en France), d'autres demandes complémentaires sont en cours (Canton de Genève, fondations, Arcadi France, sponsors etc.). Il est d'ores et déjà prévu de présenter le projet dans diverses villes dès le printemps 2010 (cf page « partenaires »).

CINÉMA - LE MONDE DES IMAGES EN MOUVEMENT

Le projet «Walking the Edit» est né du recouplement presque miraculeux des interrogations qui ont jalonné mes précédents travaux: ces questions se combinent maintenant les unes les autres dans un dispositif qui, par sa forme et son propos, développe une proposition de cinéma «les pieds dans le réel».

Voici donc les questions qui m'habitent depuis longtemps, et qui trouvent, me semble-t-il, un terrain d'expression très favorable dans le dispositif présenté dans ce dossier.

6

QUESTIONS

Avec l'arrivée des outils de prise de vue numériques, la masse d'images produites a décupé: 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 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.



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 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), convoyant 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 duressort des seuls artistes, mais pouvait aussi se partager (share) et s'étendre aux spectateurs ?

Un autre concept venuant du monde des réseaux informatiques est le concept de «crowd-sourcing»: une communauté de personnes communiquant ou partageant quelque chose avec une autre communauté. Et si le fait d'intégrer et de responsabiliser une masse de personnes (crowd) dans un processus particulier permettrait de trouver des ressources (sourcing) supplémentaires, surprenantes, inespérées ?

En toile de fond, il y a l'enjeu du développement de l'outil de production: grâce à la combinaison adéquate entre le «hardware» et le «software», il est possible de construire son propre dispositif. Un peu comme à l'époque, toutes propriétés gardées, les pionniers du cinéma construisaient leurs propres caméras et projecteurs...



Et si cet autre, le spectateur, trouvait sa relation à ces images ayant 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 ?

WE propose un dispositif dans lequel les images ne sont jamais «seules»: le contexte de départ, mais aussi une constellation de mots descripteurs font partie des liens que l'image peut entretenir avec son créateur / spectateur. Mais alors, comment partager ces sentiments, ces informations existant en parallèle de l'image, afin de compléter ou d'augmenter l'histoire que l'image à nous raconter ? On peut donc poser explicitement la question d'une utilisation artistique des métadonnées, ces données qui décrivent les données.

ESPACE URBAIN - LA VILLE

Elle est souvent prise comme matière première, comme source d'inspiration, mais rarement comme scène où pourraient 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 ? 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 ?

INTENTIONS

On fabriquait des images, on regardait des images, voilà que désormais on va pouvoir les jouer ...



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 défient 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.

On monte comme on marche.



CINÉMA

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 arriver à faire fonctionner ce qui est le fruit d'un labour 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 (la séquence audiovisuelle: notre « brique » de base). Il s'agit donc d'insuffler un souffle de cinéma à chaque fragment collecté, en espérant que ce soit 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 répond à l'oscillation que le marcheur aura provoqué.

Et enfin, la surprise: la magnétisation de nos médias en un film, au bout du chemin, va réveiller des images, mémoire du parcours.



NOUVEAUX MÉDIAS

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 (par voies digitales) 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.

walking the edit

Pour compléter les arguments conceptuels et techniques de ce dossier, j'aimerais proposer ces quelques lignes de «Simulation»; que va pouvoir vivre le spectateur du dispositif de «Walking the Edit» ? Il est important de considérer que l'intérêt majeur de ce dispositif réside dans l'expérience qu'il permet de vivre dans le quotidien (via le parcours enregistré qui «amplifie» notre rapport au réel et stimule notre imaginaire) et dans la mise en relation entre le monde réel et le monde des images (notre mémoire audio-visuelle).

Ce court traitement n'est pas le scénario idéal de l'utilisation du dispositif, mais l'une des multiples manières d'entrer en relation avec le projet.

EXT-JOUR / rue de l'École de Médecine.

Un homme d'une trentaine d'années, appelons-le Benoît, vient de s'arrêter devant la devanture d'un magasin de moto. Il sort un wePhone* de sa poche, y branche une oreillette, et appuie sur l'écran. En regardant par dessus son épaulé, on verrait une interface sobre, avec l'invitation de démarrer un enregistrement. Pour le moment, l'écran est presque vide, le seul repère étant une croix blanche et le bouton d'enregistrement. Benoît regarde rapidement devant lui, distingue un peu plus loin le pont qui enjambe l'Arve, les arbres qui balancent dans le vent, puis effleure le bouton: l'enregistrement commence.

Des bulles de couleur peuplent la partie droite de l'écran, puis, comme attirée par un aimant, l'une d'elle vient se poser sur la ligne médiane. En se collant à son oreille, on pourrait entendre avec Benoit le son d'un moteur qui démarre en trombe. Il se tourne: à droite, le magasin de moto est fermé; mais le son de la moto a disparu et laissé la place au brouhaha d'une terrasse de café. Comme il fait beau, il y a effectivement du monde, mais l'ambiance est plutôt calme. Benoît passe devant en regardant à nouveau son écran: il y a de plus en plus de bulles sur la partie droite de l'écran, qui semblent exercer une pression telle sur le bout de l'entonnoir que seule une bulle l'après l'autre vient se ranger sur la ligne horizontale. En s'arrêtant au feu rouge, Benoît voit que les 4 bulles bleues qui défilent de manière continue sur la ligne font partie de la thématique «Loisirs et désirs» - c'est effectivement une discussion animée qu'il entend actuellement. Ce n'est pas encore l'heure de l'apéro, il préfère continuer en direction du pont.

INT-JOUR / appartement.

De nouvelles bulles sont tirées les unes après les autres de ce nuage en constante mutation: il y a de plus en plus de bulles brunes qui se pressent au «portillon». Benoît tend l'oreille: les flots déchaînés qui semblent vouloir déraciner les arbres penchés sur le fleuve font place à une voix. Hésitative, grave, avec un accent prononcé, la voix commence à raconter comment attraper les poissons. Benoît s'arrête, s'accoude à la balustrade, la voix continue: il pêche ici, pas loin du travail, mais cela lui permet de partir très loin, il en a besoin, ici il a bien quelques copains, mais sa vie est ailleurs, alors il regarde passer l'eau. Benoît fait quelques pas, s'arrête à nouveau: la voix du pêcheur raconte comment chez lui, là bas, les rivières ont perdu progressivement toute vie.

Le fleuve coule lentement, les arbres se balancent toujours dans le vent.

Nous nous arrêtons ici et laissons Benoît continuer son chemin seul, générant sans doute de nouveaux films: il a envie de marcher et sait qu'il peut créer plusieurs films en choisissant le lieu de départ et d'arrivée tout au long de sa balade.

SIMULATION

8

Entre les médias documentant le territoire et l'imaginaire accompagnant la promenade, entre la ville matérielle et la ville imaginaire s'actualise une nouvelle mémoire, une nouvelle ville, un nouveau cinéma.



Simulation de l'interface de l'application du wePhone: lors du parcours, il est possible de suivre l'évolution du processus de montage en cours. A gauche, le film marché (le passé); au centre, la tête de lecture (le présent); à droite, les médias potentiellement accessibles (le futur).

Responsable du projet:

Ulrich Fischer, Genève.
Depuis 1993, il réalise des films, installations et performances qui questionnent notre relation à l'espace urbain. En parallèle à ses activités artistiques, il donne des cours (réalisation, montage, technique) et intervient comme spécialiste de la postproduction (étalonnage) sur des films indépendants.

Ulrich Fischer est en charge des postes suivants:
 → production (recherche de financement et de partenaires);
 → organisation et gestion des chantiers techniques;
 → mise en place des présentations publiques (concept, co-production);
 → tournage et une partie de l'indexation des séquences dans les villes hôtes.

CV complet et exemples de travaux réalisés en annexe du dossier.

Equipe de développement:

Ulrich Fischer, Genève.

Depuis 1993, il réalise des films,

installations et performances qui questionnent notre relation à l'espace urbain. En parallèle à ses activités artistiques, il donne des cours (réalisation, montage, technique) et

intervient comme spécialiste de la postproduction (étalonnage) sur des films indépendants.

Ulrich Fischer est en charge des postes suivants:
 → production (recherche de financement et de partenaires);
 → organisation et gestion des chantiers techniques;
 → mise en place des présentations publiques (concept, co-production);
 → tournage et une partie de l'indexation des séquences dans les villes hôtes.

CV complet et exemples de travaux réalisés en annexe du dossier.

Equipe de présentation:

Ulrich Fischer, Genève.

Depuis 1993, il réalise des films,

installations et performances qui questionnent notre relation à l'espace urbain. En parallèle à ses activités artistiques, il donne des cours (réalisation, montage, technique) et

intervient comme spécialiste de la postproduction (étalonnage) sur des films indépendants.

Ulrich Fischer est en charge des postes suivants:
 → production (recherche de financement et de partenaires);
 → organisation et gestion des chantiers techniques;
 → mise en place des présentations publiques (concept, co-production);
 → tournage et une partie de l'indexation des séquences dans les villes hôtes.

CV complet et exemples de travaux réalisés en annexe du dossier.

EQUIPE



Equipe de présentation:

L'équipe artistique (tournages, indexation) doit être organisée spécifiquement pour chaque lieu de présentation. Le but est de prendre un maximum de personnes résidant dans la ville hôte.

Voici quelques personnes appellées à travailler sur l'une ou l'autre des adaptations à venir.

Alexa Andrey, Genève
Réalisatrice

Aurélie Doutre, Genève
Réalisatrice

Pauline Julier, Genève
Réalisatrice

Nicolas Wagnières, Genève
Réalisateur

Jeanne Macharet, Genève
Artiste

Rudy Décellière, Genève
Preneur son, artiste

Masaki Hatsui, Genève
Preneur son

Adrien Kessler, Genève
Mixeur, musicien

Nous allons aussi collaborer - lié aux adaptations spécifiques - avec des spécialistes d'autres domaines, notamment des architectes, urbanistes, géographes, historiens, archivisites...

Présentation du dispositif

(intéressés par le projet, ils veulent en montrer une version adaptée dès 2010):

→ Dédale, Smartcity, Paris
Dans un premier temps (janvier 2010) le projet a été présenté dans le cadre d'un workshop avec comme point d'orgue une conférence qui s'est tenue fin janvier 2010. L'adaptation du dispositif se fera au printemps 2010.

PARTENAIRE(S)

10

→ BIM (Biennale de l'Image en Mouvement), Genève
Le CAC et la BIM se trouvent actuellement dans une phase de restructuration et de redéfinition; il n'est donc pas encore possible de signer pour une présentation précise, mais l'intérêt pour le projet est réel.

→ V2, Rotterdam

La collaboration avec le V2 portera au départ sur une collaboration technique (résidence prévue dans le cadre de leur laboratoire), puis avec une présentation via une adaptation pour le début 2011.

Présentation du projet

(conférences, présentations théoriques):

→ Nouveaux espaces numériques à Sierre, Suisse
→ Tweakfest à Zürich, Suisse

Partenaires potentiels

(en cours de prise de contact, ou à contacter):

→ Transmediale, Berlin
→ Ars Electronica, Linz
→ Futuresonic, Manchester
→ Wro Art Center, Wrocław
...

Partenaires financiers

(institutions ayant soutenu financièrement le projet):

Lors de la phase de recherche (2008-2009)
→ Master Cinéma (Réseau cinéma.ch)
→ Réseau compétence Design de la HES-SO

Phase de développement (2009-2010)
→ Soutien pour projets interdisciplinaires de la Ville de Genève
→ Prix nouveaux-médias du Pourcent Culturel de la Migros
→ Dicréam (France) pour l'adaptation à la Cité Universitaire, Paris

Phase de présentation (2010-ouvert)
En cours



Espace-temps: dans le cadre de la création de films, nous sommes habitués à la logique temporelle de la « timeline » où les médias sont ordonnés linéairement dans le temps. Ce projet, tout en gardant la structure linéaire (avec un début et une fin déterminée), entend favoriser la création d'une logique spatiale à travers une « spaceline »: le parcours effectué à travers un espace réel. Cet espace, pris à parti lors de la saisie d'images et du parcours créateur du film, continue d'exister à travers la carte, mais il est ayant tout le terrain de rencontre entre deux espaces: le « nuage » des données digitales (les métadonnées) et la représentation visuelle du territoire urbain (les données).

11

Auteurs: habituellement, dans la plupart des projets artistiques, la notion d'auteur individuel (ou par extension, la collectivité d'auteurs) mène l'idée de manière maîtrisée jusqu'au spectateur, qui n'a alors plus qu'à « consommer ». Il ne s'agit pas de se substituer à cette formule qui marche très bien, mais de proposer une alternative: celle d'un passage de témoin entre plusieurs auteurs dont les responsabilités sont clairement circonscrites. Le projet pose en filigrane la question de l'appropriation des images créées par autrui, à l'heure de YouTube et consorts, la notion de propriété d'un média importe moins que le chemin qui y mène et qui en repart.

Pour faire exister un territoire autrement.
Pour augmenter la réalité d'un quartier.
Pour fonder l'autorité d'un auteur collectif.
Pour jour d'une forme cinématographique de l'inacheve.

CONCEPTS GLOSSAIRE

Géoréférencement: avec l'arrivée d'une puce GPS dans les outils numériques grand public, il n'existe plus uniquement un « time-stamp » (le flux du Time Code qui donne une adresse temporelle à toutes les images), mais aussi ce qu'on pourrait nommer le « space-stamp » (l'adresse spatiale). Les données numériques, les médiias, sont maintenant liés de manière univoque à un point dans le monde: on peut donc passer automatiquement du contexte « d'origine » à sa représentation et inversement. Dans le cadre de ce projet, c'est ce lien de géoréférencement entre le monde digital et le monde réel qui fait le pont entre les images (ce qui « reste » du regard d'un auteur) et le contexte (notre réalité commune).

Métadonnées: les données sur les données (comme par exemple le nom d'un fichier, sa date de création, son affiliation à un thème etc). Certains prédisent que nous ne survivrons aux flots de données que nous générerons quotidiennement qu'avec un usage intelligent et conséquent des métadonnées. Sans aller jusque là, ce projet entend utiliser et s'approprier ces métadonnées en les détournant à des fins artistiques: la construction sémantique d'une logique narrative peut s'effectuer de manière automatique si l'on gère de manière conséquente et ciblée ces métadonnées (telle est en tout cas l'hypothèse posée par le projet).

Réseau: il y a des réseaux partout (réseaux sociaux, réseaux physiques etc), on ne peut (presque) plus vivre sans. Mais alors, comment en tirer parti de manière creative et ludique dans notre quotidien urbain ? La notion de « cloud-computing », très à la mode actuellement, donne l'image d'un espace virtuel qui agrège et synchronise dans un « ailleurs » les données que nous manipulons dans le monde réel: le nuage numérique n'a pas besoin de nous suivre pour garder le lien avec nos données. Cependant, il reste aveugle et sourd face à tout ce qui n'est pas digitalisé. Il serait donc intéressant de pouvoir enregistrer puis utiliser cette partie de notre vie qui ne se passe pas forcément devant un écran et de la mettre en lien avec cette autre partie de notre vie qui consiste à produire des images, des textes, de la mémoire. Notre mouvement, notre présence physique, devenant un vecteur de sens qui peut manipuler les données mises en réseau.

CMS: Un système de gestion de contenu (Content Management Systems ou CMS) est une famille de logiciels destinés à la conception et à la mise à jour dynamique de site web ou d'application multimédia.

Ils partagent les fonctionnalités suivantes :

- Ils permettent à plusieurs individus de travailler sur un même document ;
- Ils fournissent une chaîne de publication (workflow) offrant par exemple la possibilité de mettre en ligne le contenu des documents ;
- Ils permettent de séparer les opérations de gestion de la forme et du contenu.

Métadonnées: Une métadonnée (mot composé du préfixe grec meta, indiquant l'auto-référence ; le mot signifie donc proprement « donnée de/à propos de donnée ») est une donnée servant à définir ou décrire une autre donnée quel que soit son support (papier ou électronique). Les métadonnées sont à la base des techniques du web semi-mantique.

GPS: Le Global Positioning System plus connu par son sigle GPS, que l'on peut traduire en français par « système de positionnement mondial ». Le dispositif de localisation GPS en lui-même est un système passif qui se contente de recevoir les signaux des satellites et d'en déduire une position.

Equipe de recherche:

Ulrich Fischer
Genève. Responsable du projet (Diplôme arts-visuels à Genève, ESAY)

**GÉNÉRIQUE
CONTACT**

Thomas Isler
Zürich / Lausanne. Coordinateur master's cinema (Diplôme Film/Vidéo HGKZ)

Lionel Baier

Lausanne. Responsable filière cinéma à l'ECAL et Master Cinéma HES-SO

Jean-François Blanc
Lausanne. Chef de projet Ra&D ECAL, gestion et suivi du projet

Lionel Tardy
Lausanne, programmeur java, mysql, flash, (Diplôme de designer HES ECAL)

Nicolas Goy
Yverdon, développeur, programmeur (C, java, Iphone etc)

HEG-VD
Yverdon; collaborateurs travaillant sur le projet: Nastaran Fatemi, Florian Poulin, Laura Raileanu

Dimitri Delcourt
Genève. Graphiste, charte graphique et applications graphiques.

Vincent Jacquier
Lausanne. Graphiste, collaborateur sur le design graphique (ECAL)

Daniel Sciboz
Yverdon. Designer, artiste, enseignant (Master à l'Université Paris 8.)

Pascal Amphoux
Lausanne / Paris. Collaborateur théorique.
Professeur, architecte, chercheur CRESSON.

Gwenola Wagon
Paris. Collaboratrice théorique (DEA
Université Paris 8, artiste)

Nicolas Wagnières

Genève. Assistant sur le projet (Diplôme en arts visuels ESBA Genève, réalisation)

Florence Guillermín
Genève. Réalisatrice (Diplôme en arts visuels ESBA Genève.)

Jeanne Machet
Genève. Dérushage et indexation des médias (diplôme art visuel HEAD)

Luc Bergeron, Lysianne Léchot-Hirt,
Claude-Alain Mayor, Grégory Nagy, Christian
Sommereisen, Stéphane Degoutin, Maude
Steiner, Daniel Pinkas, Michael Lew, Laurent
Sciboz, Filippo Filiger, Flavia Caviezel, Liliane
Schneider, Paulo Alcântara, Aurélie Sprenger,
Alain Bellet, Jan Miskers + Alex Adriaansens
+ Anne Ningden (V2), Laurent Soldini, Angelo
Benedetto, Alexis Chazard, Stéphane Blok,
Pauline Julier, l'équipe de C-SIDE Productions
à Genève...

Contact:
Ullrich Fischer
C-SIDE Productions SA
8 rue de la Coulouvrenière
1204 Genève
+41 22 800 38 91
ulfischer@c-sideprod.ch



Walking the edit

Date et lieu de naissance 13 février 1971 à Genève
Nationalité Suisse

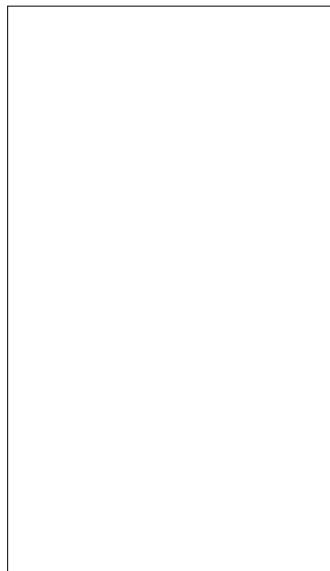
ÉTUDES

1994 à 2000	Section Audio-visuel, Ecole supérieure d'art visuel (ESAV, actuellement HEAD). 1er Prix (ex æquo) de la FCDAV pour le diplôme de l'ESAV	Théâtre, danse, performance et installation	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.	1993 à 2002	Travail de programmeur et de projectionnistre au cinéma Spoutnik. Engagement en tant que permanent entre 1998 et 1999.
1996	« Es geht auch schneller », animation expérimentale de 10 min. 16 mm.	1997	« Aller - retour », performance au théâtre du Loup dans le cadre de « Musiques... à voir », Genève.	1995 à 2004	Membre fondateur de ZebraLab, laboratoire artisanal pour le développement noir-blanc en Super-8 et 16mm.	
1996	« Rendez-vous », fiction 12 min, 16 mm.	1997	Collaboration en Super-8 sur « A+B=X », spectacle de danse de Gilles Jobin à l'Arsenic, Lausanne	1997 à 2005	Travail de production, montage et caméra à Perceuse Productions, collectif pour la création de spectacles et de films/videos.	
1997	« Un îlot dans la ville », documentaire de 18 min, 16mm.	1998	Lors du « Festival New Jazz », performer Super 8 pour le groupe de Peter Scherer, tournée suisse Mix vidéo sur un concert du groupe de Peter Scherer lors de l'inauguration du KKL à Lucerne.	2000 à 2002	Jury de la sélection de la compétition internationale du festival Viper, Bâle. En 2002 coordinateur de la compétition internationale.	
1998	« La ville de S. », fiction de 15 min 35mm.	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.	2002 à 2008	Membre de la commission d'experts du pourcentage culturel de la Migros (postproduction cinéma).	
2000	« 4 courtes pièces », 4 clips expérimentaux pour « Sternstunden » sur SFDRS, DV et DVD	2000	Résidence à la Villa Bernasconi (Lancy, Genève), 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.	2005 à 2008	Etalonnage et postproduction de plus de 80 films dans le cadre de Perceuse Productions IMAGE puis de C-SIDE Productions.	
2004	Certains de ces films ont été présentes 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 nommé pour Int. Media Art Award for Science and Art en 2005	2001	Création d'images et régie vidéo sur « Bleu provisoire », spectacle de danse de Yann Marussich.	2007 à 2009	Membre du comité de sélection de la compétition internationale de la BIM, Genève.	
13		2002	« Tokyo Trips », installation vidéo multi canal (3 sources) au VIDEOART CENTER Tokyo	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	
		2003	« Le talon du Perron », installation vidéo épiphémère et interactive en Ville de Genève dans le cadre des « Yeux de la ville », juin à septembre 2003	2008	Création de C-SIDE Productions SA, fonction de président du conseil d'administration	
		2003	« Generetvan », installation photographique et documentation vidéo, exposition collective, Erevan, Arménie. Exposition à la Librairie Archygraphy, Genève en 2005			
		2004	« Elefantent Mixtut », performance vidéo dans le cadre du festival à l'Usine, Genève	1997 à 2001	Formation (en tant qu'enseignant) Enseignement de stages Super-8 et 16mm.	
		2004	« Passages à l'Arsenic », installation vidéo à l'Arsenic, Lausanne		aux Activités Culturelles de l'Université de Genève.	
		2004	« Particules accélérées », performance vidéo dans le cadre des 50 ans du CERN, Forum Meyrin		Enseignement de technique de montage virtuel (sur Final Cut Pro) à Fonction-Cinéma.	
		2006	« Passages », installation vidéo à partir de vidéos urbaines: présentation en juin au Kunstrbaum Waicheturm à Zürich et en novembre dans le cadre de Beam-On à Bâle	2001 à 2004	Enseignement de stages multimédia aux Activités Culturelles de l'Université de Genève.	
		2007	« Passages », présenté à Genève au BAC dans le cadre du festival MAPPING puis au Tesla à Berlin	2002 à 2007	Intervenant extérieur pour l'année de diplôme au Département Cinéma de l'ECAL, Lausanne	
		2008	« Passages », présenté à Berlin au Ratskeller Lichtenberg	2008 à	Enseignement spécialisé (Final Cut Pro, formats HD) dans le cadre de Focal, de la TSR, de la HEAD et de l'ECAL	
					Dossier de présentation Février 2010	

CV



13



EN LIEN

Références

Les deux références principales au niveau artistique sont le film « L'homme à la caméra » de Dziga Vertov et les expériences littéraires réalisées dans le cadre de l'« Uquipio (Italo Calvino et Borgès ne sont pas très loin non plus).

Le projet « Ghost Machine » de Janet Cardiff constitue également une référence pour sa capacité à scénographier l'itinéraire du visiteur de l'installation et à le faire plonger dans un mélange de réel et de fiction.

Comme références artistiques qui ont influencé l'élaboration du concept et qui vont donner une direction esthétique et formelle à ce projet, citons également les travaux de Chris Marker (surtout « Sans Soleil » et « Immemory »), les films de Chantal Akerman, Robert Kramer, Johan Van der Keuken, Vincent Dieutre, Claudio Pazienza ...

Travail personnel

Presque tous mes travaux artistiques questionnent notre rapport à l'espace urbain.

Quelques exemples :

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 de St-Jean à Genève en 1998. 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. Le film questionnait le geste architectural lequel paraît 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.perceuseprod.ch/3a.php?page=15&menu=5&compl=6>



GÉNÈREVAN

pour ce projet, j'ai superposé les cartes de Genève et de Erevan (Arménie) et tracé un parcours commun aux deux cartes qui servent de base d'arpentage. À Genève, j'ai pris en photo les endroits qui me faisaient penser à Erevan, ville que je ne connaissais pas. À Erevan, j'ai collé les images de Genève à même la ville, (sur la « peau de la ville »), aux emplacements correspondant aux deux cartes. J'ai ensuite photographié cette imbrication temporelle des deux cités et exposé ces tirages dans les deux villes, créant par là même un pont sensible et décalé entre deux univers contrastés.

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.perceuseprod.ch/3a.php?page=4&menu=5&compl=106>

PASSAGES

projet d'installation vidéo basé sur des vidéoperformances urbaines réalisées avec des musiciens de la scène improvisée ou électronique. Dans plusieurs villes, un duo, formé par un musicien de la ville hôte et par moi-même à la caméra, improvisent 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, une ambiance qui traduise, à la manière de haikus, notre relation ambiguë à la ville.

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.imageaparoles.com>

Un Genevois crée le ciné «qui marche»

PRESSE

ART NUMÉRIQUE

Grâce à l'iPhone et au GPS, un projet genevois crée un rapport interactif inédit entre le spectateur et les lieux qu'il traverse en marchant.

LUCA SABBATINI

Vous déambulez dans la ville, iPhone à la main, écouteurs aux oreilles. Sur l'écran du smartphone, des petites bulles de couleur vous indiquent que des «médias» sont disponibles au fil de votre parcours. Uniquement en audio, votre regard fait office de caméra. Si vous marchez d'un bon pas, les séquences restent brèves. Si vous flânez, elles se rallongent. Aussiôt la promenade terminée, vous avez la possibilité de visionner le film que vous venez de vivre.

«Avant, on tournait un film, on le montait et on le regardait; désormais, on va pouvoir le marcher.» Cette étrange invitation à «marcher son film», c'est un cinéaste genevois qui la

lance. Avec *Walking the Edit*, Ulrich Fischer se situe dans un *no man's land* artistique et technique aux possibilités aussi fascinantes qu'infinies. Son projet, né dans le cadre du master cinéma de l'Ecole cantonale d'art de Lausanne (ECAL), conjugue en effet images, sons et géolocalisation.

Processus collaboratif

«J'ai toujours été passionné par les paysages urbains et par le cinéma hors des salles, confie Ulrich Fischer. *Walking the Edit* ne permet de réunir ces deux intérêts. Tout est parti de la question: que puis-je partager avec le spectateur?». Le cinéaste, qui a travaillé dans le domaine de la performance et des installations vidéo, a imaginé un dispositif où le montage est le fruit d'un processus collaboratif: «Par sa façon de marcher, le spectateur participe à la forme du film, il en est le coauteur.»

Complexé, ce projet en cours de gestation se situe à la pointe des recherches dans ce que l'on appelle la «réalité augmentée». Sauf quici, l'utilisateur ne cadre pas un monument ou un paysage avec son téléphone pour recevoir les informations qui y sont associées. Le seul fait de marcher met en branle tout le système.

Le réalisateur a déjà pu tester son concept grandeur nature à Renens, siège de l'ECAL. «Avec d'autres cinéastes, nous avons filmé quelque 3000 «médias», c'est-à-dire des brefs séquences audiovisuelles sans montage.» Une base de données ou plutôt un «image d'images géolocalisées», qui est au cœur de l'expérience *Walking the Edit*. «Le promeneur équipée d'un iPhone et de notre application réveille ces «médias» grâce à la puce GPS du smartphone, en fonction de son itinéraire et du rythme de marche.»

Les séquences ainsi encadrées restent dans un premier temps purement audio, «pour éviter que le spectateur n'avance le nez rivé sur son iPhone», précise Ulrich Fischer. Ce n'est qu'une fois le parcours

terminé que le «film» générée avec les images correspondant aux sons déjà entendus peut être visionné sur le site de *Walking the Edit*. «J'espère qu'il sera un jour possible de voir le résultat directement sur le portable, mais techniquement nous n'en sommes pas encore là.»

Guide touristique

A l'origine strictement artistique, le projet d'Ulrich Fischer déborde largement vers d'autres domaines. «*Walking the Edit* a un énorme potentiel, assure le cinéaste. On pourrait l'utiliser comme guide touristique multimédia ou comme outil de présentation de projets architecturaux.» Ou même comme générateur de films de vacances, capable de mixer les images tournées au même endroit par différents vacanciers. En attendant ces futurs développements, Ulrich Fischer va présenter son projet à Paris et Rotterdam, où l'intérêt est fort. Et vise un lancement public à Genève pour l'automne 2010.

■ www.walking-the-edit.net