

Prêter attention à ce qui ne semble pas avoir d'importance.

Cas d'étude Weaving Boundaries / OVERTIME, de Sophie Krier (artiste et chercheuse, EnsadLab) et Stéphane Verlet-Bottéro (artiste, ingénieur de l'environnement et curateur indépendant) en collaboration avec Aris Titras (ingénieur IA) et Eva van der Schans (designer graphique).



OVERTIME, © Jorg Oschmann

Légende de la vidéo de rendu :

- Léa Gastaldi, *Prêter attention à ce qui ne semble pas avoir d'importance*, 2020, 8 min 45 s.

Bibliographie / Sources utilisé :

- Fondation du doute, *OVERTIME - A HAPPENING (FOR WALTER DE MARIA)* <https://www.fondation-dudoute.fr/oeuvre/57/1584-presentation.htm>,
- Yves Citton, *Défaire l'événement*, 2014 (N°41 pages 30 à 44), dans *Médium* <https://www.cairn.info/revue-medium-2014-4-page-30.html>

J'ai été à l'écoute de Sophie Krier et Stéphane Verlet-Bottéro pendant qu'ils travaillaient les traces multi-médias du happening OVERTIME, réinventé avec une assemblée temporaire de participant.e.s sur le Alpe di Villandro-Villanderer Alm, dans le Sud Tirol italien en mai 2019. J'ai eu l'idée pragmatique d'utiliser mon téléphone portable afin d'enregistrer leurs commentaires, me retrouvant fascinée par des moments inattendus. À travers cette écoute, j'ai découvert l'univers artistique d'Allan Kaprow¹ : de mon point de vue, un mélange entre hasard et chorégraphie réfléchie.

Alors que les participants d'OVERTIME suivaient un protocole d'action défini à l'écrit par Kaprow, des paroles et des actions spontanées sont apparues durant la nuit. C'est à travers ces imprévus que je vois le travail d'Allan Kaprow comme une frontière poreuse entre l'art et la vie au quotidien : les personnes ne sont plus spectatrices d'une œuvre artistique. Elles sont juste elle-mêmes. On retrouve ces comportements spontanés lors du dérushage des matériaux vidéo captés durant le happening. J'entends par là le fait par exemple de répéter l'écoute ou le visionnage d'un extrait afin de débattre sur ce que les images ou le son nous donne à raconter.

Mes questionnements tournaient autour de la retranscription d'un événement vécu sur le dos d'une montagne et documenté à travers différents médias (vidéo, son, récits...). Comment sélectionne-t-on certains passages ? Pourquoi sont-ils plus intéressants/importants que d'autres ? Comment dialoguent les images, les séquences vidéos et le son ? Selon Sophie et Stéphane, ce long processus n'a pas pour but de revivre fidèlement l'expérience d'OVERTIME. C'est un nouveau regard sur cet événement passé. Dans la relecture de ces captations vidéos et sonores, j'ai prêté attention à ce qui ne semble pas être important.

Par exemple le caméraman qui donne son avis, une personne qui creuse dans une flaque d'eau ou encore une discussion sur la théâtralité des objets. C'est ce qui se passe en dehors de l'événement principal (qui est le déplacement répété d'une barrière de neige sur une distance de 50 mètres), qui m'attire. Cela a donné lieu à une liste de faits absurdes sortant de leur contexte principal, que j'ai mis en forme dans une courte vidéo.

Les sous-titres sont présents habituellement pour traduire ou pour aider la compréhension du texte parlé. Dans le cas de ma vidéo, le texte est généré par une intelligence artificielle qui a tant bien que mal essayée de traduire la conversation de Sophie et Stéphane.

La traduction n'étant pas fidèle aux phrases prononcées lors de la discussion, cela donne lieu à des interprétations décalées voir absurdes. Le fond étant sombre, les sous-titres et le son se lisent en complémentarité. Je vois dans les traductions ratées de l'intelligence artificielle un nouveau genre d'happening numérique : on ne s'attend pas à lire certains mots ou certaines phrases.

1. Durant sa carrière, Allan Kaprow a travaillé à délocaliser les lieux spécialisés de l'art vers des espaces personnelles et des rencontres de la vie quotidienne. La pratique moderne de l'art selon lui n'est plus simplement la production d'œuvres artistiques, mais l'effort de l'artiste à observer, engager et interpréter les processus de la vie. L'art devient donc une substance qui est commune à beaucoup d'expériences et n'est plus classé dans l'élite de la connaissance.