

Note de synthèse

Équipe « OVERTIME. Un exercice de narration décentrée pour convoquer la mémoire plurielle d'un territoire. »

Cas porté par [Sophie Krier](#) (artiste et chercheuse, EnsadLab) et [Stéphane Verlet-Bottéro](#) (artiste, ingénieur de l'environnement et curateur indépendant) en collaboration avec [Aris Tritas](#) (ingénieur IA) et [Eva van der Schans](#) (designer graphique).

Intention de départ.

En amont des trois jours nous nous sommes proposé.e.s de chercher une forme expérimentale de publication autour du *happening*¹ OVERTIME qui a eu lieu sur un haut alpage du Sud-Tyrol italien, un site qui incarne le déplacement et la remise en cause de l'objet frontière. Nous nous interrogeons sur la nature du témoignage à plusieurs voix généré par le happening. Comment restituer une mémoire plus qu'humaine, corporelle, plurielle – souvenance fragmentée d'une nuit qui a sollicité différents réseaux d'agentivité (sociaux, temporels, politiques, géologiques, ancestraux) d'une montagne ? Le format que nous avons choisis est celui de **video.able** avec l'intention d'inclure des processus d'agencement audiovisuel guidés par l'aléatoire (Cage 1961) ainsi qu'un algorithme de génération de texte, prototypé en amont du workshop et mis en ligne par Aris Tritas en guise de source partielle d'écriture. Notre contribution à **vidéo.able** est envisagée comme une version entre de nombreuses versions à venir, dont une installation transmédia spatialisée pensée pour un contexte artistique international qui reste à définir.

Manuel d'utilisation de l'IA : algorithme GPT2 (open source)

Le site web provisoire est [sofokl.es](#) (si ça ne marche pas, vous pouvez entrer 163.172.148.53 dans la barre d'adresse). Les identifiants sont overtime2020ai et overtime2020ai. Guide d'utilisation: il suffit d'entrer du texte. Pour l'instant le seul indice que la machine tourne est le titre de la page qui change en "updating.." La machine n'est pas très puissante, l'IA ne répondra donc pas du tac au tac. Si vous lui demandez plus de 500 mots et/ou 5 textes, le temps d'attente peut devenir assez long (voire la machine arrête de penser?). – Fragment de correspondance par email.

Processus.

Les journées de montage intensif nous ont permis de nous replonger physiquement (l'effet chambre noire de notre poste de travail aidant) et mentalement (par le biais de souvenirs ré-activés) dans une partie de notre corpus de recherche (sélection de vidéos et de prises de son remontant à 2019). En même temps les échanges avec nos co-équipières Léa Gastaldi et Sofia Kourkoulakou qui avaient une certaine distance par rapport à nos recherches et au contexte politique, écologique et historio-artistique du projet, ont contribué à remettre le projet à plat et à concevoir notre matière telle quelle: comme un autre type de terrain qui se révèle à nous. L'IA, elle, a démontré quelques bégaiements de fonctionnement ; son application dans le teaser vidéo produit à l'issue des trois jours nous est néanmoins apparue convaincante, car elle engendre un

1 De l'anglais « to happen » qui signifie « arriver », « se produire ». Les *happenings* sont des manifestations collectives qui se déroulent selon un plan mais sans répétitions. Il n'y a pas forcément de public mais des intervenants qui participent à l'événement (à la différence de la performance, qui est une action artistique qui se produit devant un public). Si le compositeur américain John Cage fut le premier à réaliser un happening, Allan Kaprow développa l'idée et utilisa pour la première fois le terme en 1957. <https://www.fondationdudoute.fr/oeuvre/57/1584-presentation.htm>

décentrement du regard humain, qui se retrouve hors jeu par rapport au narratif.

De ce travail de dérushing il ressort ainsi deux pistes de travail :

- Travailler nos images en dialogue avec une entité « plus qu'humaine », en faisant intervenir l'algorithme GPT2 pour générer des fragments de narration inattendus à partir d'extraits de quelques mots issus de notre corpus de témoignages (processus apparenté au « cadavre exquis »). Ces fragments seraient à intégrer en voix OFF. Le décalage produit par cette narration servirait à introduire une sensation d'étrangeté, qui évoque la possibilité que des êtres autres qu'humains s'emparent de la narration du film : la montagne, la barrière, le sol, etc.
- Faire revenir les images sur le territoire d'enquête même, en organisant une restitution publique d'un pré-montage du film à Villanders–Villandro, dans la commune où s'est déroulé le happening en mai 2019. Cette restitution sous forme de projection-débat serait filmée et ces images et prises de son à leur tour ajoutées au montage final. Le résultat espéré est un va-et-vient entre la « fiction » du happening et le « réel » des traces mouvantes laissées dans la mémoire de celle et ceux qui y ont pris part.

Ces deux pistes de travail nécessitent les étapes de travail suivantes :

- creuser la matière de recherche que nous avons récolté en 2019 mais pas encore re-convoquée faute de temps (OVERTIME PAPERS, notes de terrain, photographies et autres sources audiovisuelles)
- enrichir notre matière de base avec des nouvelles sources ([banque d'images d'archives](#) du Sud Tirol et de Villanders–Villandro ; extraits du [Journal antiAtlas](#) ; écrits historiques et contemporains issus du Sud et du Nord Global sur les enjeux politiques, éthiques et économiques de l'objet-frontière ; etc.)
- re-composer un narratif à plusieurs voix et en soumettre certaines parties à une interprétation libre de notre IA GPT2.
- La citation de Kaprow sur la structure des Happenings nous servira de fil conducteur en terme de structure et de méthodologie.

Happenings function in three customary ways (which are, however, mutually dependent). They are

1. *A fantasy performed*
2. *A formal structure and sub-structure (which seems to make the fantasy performable in direct images, and which also permits the third function to be realized, namely :)*
3. *Pattern of meanings*

[...]

— Alex Potts, "Writing the Happening : The Aesthetics of Nonart" in *Allan Kaprow: Art as Life*, Getty Research Institute, Los Angeles: 2008

Bibliographie

Kelley J. (1993). *Allan Kaprow, Essays on the Blurring of Art and Life*. Berkeley : University of California Press

Krier S. & Verlet-Bottéro S. (2019). *OVERTIME PAPERS*. Bolzano : Lungomare