

# AU DELA DU BEYOND THE VISIBLE

26  
27



Sissel Tolaas, *Fear I*, 2005, Synthesized human sweat pheromones micro-encapsulated and embedded in white paint on gallery walls, Installation view, Roebling Hall, NY. Research supported by IFF Inc. Photo: Elizabeth Beer, court. the artist

**EMANUELE QUINZ :** Lors de notre exposition *Dysfashional*<sup>1</sup>, nous nous sommes interrogés sur une approche artistique qui fait recours à d'autres sens que la vue, et explore l'au-delà de la représentation. Des pratiques de plus en plus répandues, et qui semblent contredire le *mainstream* décoratif contemporain, et qui semblent contredire le *mainstream* décoratif contemporain, et qui semblent contredire le *mainstream* décoratif contemporain, en re-actualisant la notion d'expérience (et d'expérimentation)...

**LUCA MARCHETTI :** L'artiste norvégienne Sissel Tolaas a conçu quatre portraits de villes en odeur. Dans son travail, une première phase de visite et d'échantillonnage sur place est suivie par un processus de composition d'un bouquet de fragrances. Pourtant il serait réducteur de voir dans le parcours de Tolaas une recherche ayant seulement la vocation de « représenter » quelque chose ou quelqu'un par son odeur. La dimension la plus intéressante du travail de Tolaas est à rechercher dans la vastitude sensorielle. Là où le parfum ou l'odeur désignent seulement une substance, l'olfaction convoque directement les sens avec toute la complexité impliquée par les processus de perception.

**EMANUELE QUINZ :** During our *Dysfashional*<sup>1</sup> exhibition, we explored an artistic approach that draws from senses other than sight and explores what lies beyond representation; a more and more common practice that seems to contradict the decorative contemporary mainstream by updating again the notion of experience (and experimentation).

**LUCA MARCHETTI :** The Norwegian artist Sissel Tolaas, for example, created the portraits of four cities out of scent. In her work, the process of composing a bouquet of fragrances follows a first phase of visits and sampling on location. Yet it would be simplistic to see Tolaas' work merely as a quest with the sole motive of "representing" something by its odor. The most interesting dimension of Tolaas' work is to be found in its sensory immensity. Where perfume or odor is indicative of a substance, olfaction directly convenes the senses with all of the complexity implied in the process of perception.



Philippe Bahm et Jean-Gilles Décosterd, *Hormonorium*, Biennale d'architecture de Venise 2002. Photo: Niklaus Stauss, court. the artists.

**EQ :** L'exemple de *Fear*, projet que Tolaas a réalisé pour la Biennale de Tirana 2005, me semble en ce sens emblématique: ce sont les odeurs de la peur (la sueur, les phéromones...) de 9 personnes qui sont synthétisées et encapsulées dans des flacons. L'intervention artistique force au croisement (paradoxal) deux stratégies opposées: d'un côté une notion de l'art comme stratégie d'induction (qui sollicite l'expérience directe du spectateur, et suscite des effets, des états d'altération/ou d'empathie) et de l'autre une stratégie de la documentation (de l'expérience – au sens aussi « scientifique » du terme – de l'artiste). [...]

A partir de la *Melatonin Room* pour le MOMA SF (2000) et de *Hormonorium*, réalisés avec son associé Jean-Gilles Décosterd, Philippe Rahm produit des environnements où à travers des fluos à intense luminosité, non seulement la rétine du spectateur est stimulée, mais est aussi induite une diminution de la sécrétion de la mélatonine. Comme l'explique Rahm, « en baissant le taux de cette hormone dans le corps, on participe à la diminution de la fatigue, à l'augmentation probable du désir sexuel ainsi qu'à la régulation de l'humeur »<sup>2</sup>. « En exerçant une influence en deçà des sens et de la peau », ces environnements « établissent une synthèse de l'organique, de l'humeur et de l'espace en établissant une continuité entre l'architecture et le métabolisme humain, entre l'espace, la lumière et les systèmes endocriniens et neurologiques. » L'architecture s'affranchit de toute grille conceptuelle, plastique ou narrative, pour devenir « physiologique »<sup>3</sup>, climat, machine de stimulation, de dopage chimique, hormonal. Le dérèglement des sens invoqué par Rimbaud change de statut !

**EQ :** The example of *Fear*, a project realized by Tolaas for the Tirana Biennale in 2005, seems emblematic to me in this way: synthesized and encapsulated in flasks is the smell of fear (sweat, pheromones, etc.) of nine people. The artistic intervention forces the (paradoxical) convergence of two opposing strategies: on one hand, the notion of art as an induction strategy (that solicits the direct experience of the viewer and generates outcomes, states of “modification” or empathy) and on the other hand a strategy of documentation (of the artist's experience, in the “scientific” sense of the term as well). [...]

Starting with the *Melatonin Room* for MOMA SF (2000) and the *Hormonorium*, both produced with his associate Jean-Gilles Décosterd, Philippe Rahm creates environments where the use of fluorescent lighting of intense luminosity stimulates not only the retina of the viewer but also leads to a reduction in the secretion of melatonin. As Rahm explains, “by lowering the rate of this hormone in the body, we experience a reduction in fatigue and probably an augmentation of sexual desire as well as a regulation of our mood”. “By exerting influence within the senses and the skin”, these environments “establish a synthesis of the organic, the mood and the space by establishing a continuity between architecture and human metabolism, between space, light and endocrinal and neurological systems.” Architecture liberates itself from any conceptual framework, plastic or narrative, to become “physiological”<sup>2</sup>, climate, stimulation machine, of chemical drugs or hormonal. The perturbation of the senses invoked by Rimbaud has changed in status !

# 28 29

D'autre part, le travail avec le son est bien plus développé. Toutes les pratiques nées à la frontière entre les arts plastiques et la musique, qu'on réunit parfois sous les termes d'Audio-art ou de Sound-art (art sonore) en témoignent. Libérée des contraintes du domaine musical, l'œuvre se libère de la frontalité traditionnelle du rapport sujet-objet pour devenir environnement, paysage sonore, *soundscape*. La dimension indicielle (le son comme trace d'une présence, d'une activité dans l'espace) depuis toujours considérée non pertinente dans le cadre de la syntaxe musicale assume dans ces pratiques un rôle central. [...]

**LM :** Le son a aussi été utilisé artistiquement pour révéler une dimension 'autre' de ces productions qui difficilement échappent à l'emprise impérialiste du visuel. Cela est d'autant plus vrai pour ces régimes d'artefacts populaires ou quotidiens qui normalement ne possèdent pas la saillance nécessaire pour générer une prise de conscience de par eux-mêmes. Un travail intéressant dans cette direction a été récemment présenté dans sa version interactive dans *Dysfashional* par le collectif anglais SHOWstudio. L'œuvre, *Anechoic*<sup>4</sup>, travaille sur le son du vêtement, un support qui très souvent est réduit à une pure représentation par l'industrie de l'image de mode. Enregistré dans une chambre anéchoïque, le bruit d'une série de pièces de vêtements portées par un mannequin est ensuite implémenté dans un système d'écriture interactif qui permet au visiteur de l'installation de « jouer » chaque vêtement au moyen d'un écran tactile. Les vidéos de l'enregistrement de chaque pièce sont aussi montrées dans l'espace, chacun avec la bande son correspondante, tandis que les mouvements du doigt de l'interacteur sur l'écran tactile sont transformés en signes graphiques et projetés à une plus grande échelle. Anechoic propose ainsi une forme narrative originale pour chaque pièce de vêtement, éphémère et renouvelée à chaque utilisation du dispositif, par le biais de notre expérience vécue.

**EQ :** Dans la perspective de cette réappropriation (artistique) du corps, les autres sens ne sont pas exclus. En effet, il y a toute une histoire (on ne peut pas parler de *tradition*) de pratiques qui re-suscitent le toucher (du *Tattilismo* Futuriste au *Tapp und Tast Cinema* de Valie Export, aux « propositions sensorielles » de Lygia Clark) ou encore le goût (de l'*eat* art des années 70 au chefs-artistes Heston Blumenthal, Daniele Scabin et Ferran Adrià, présent à la dernière Documenta). Dans tous les cas, même si les méthodologies (et les enjeux « locaux ») diffèrent, il s'agit des techniques d'accès au réel qui explorent le territoire au-delà de la représentation, du régime de la visibilité en tant que « raison » d'agencement des corps et des événements.

**LM :** Mode et design sont moins souvent des lieux de recherche que de diffusion voire d'extension de recherches qui ont commencé « ailleurs ». Pourtant ces deux arts appliqués ont généré certaines

Moreover, working with sound is much more developed. All of the practices born on the border between visual arts and music, grouped sometimes under the terms Audio Art or Sound Art, bear witness to this. Liberated from the constraints of the musical field, the work is thus liberated from the traditional symmetry of the subject-object relationship to become an environment, an audio landscape or *soundscape*. The indexed dimension (or sound as a traced presence, as an activity in space), considered since all time as non pertinent in the context of musical syntax, assumes through this practice a central role. [...]

**LM :** Sound has also been used artistically to reveal the “other” dimension of those productions that have a hard time escaping from the imperialist visual stronghold. This is all the more true for the system of popular or mundane artifacts that normally lack the necessary saliency to generate a raised sense of awareness in and of themselves. In *Dysfashional*, the British collective SHOWstudio recently presented an interesting work in this same direction and in an interactive form. The work, *Anechoic*<sup>3</sup>, plays on the sound of clothing, a medium that is often reduced to a purely representative form by the industry of fashion images. Recorded in an anechoic room, the sound of a series of clothing articles worn by a model is then transferred into an interactive writing system which allows the installation's visitor to “play” with each piece of clothing by the means of a touch screen. The video recordings of each piece are also shown in the space, each with their corresponding soundtrack,

whereas the movement of the interactor's finger on the touch screen is transformed into graphic signs that are then projected on a larger scale. In this way, *Anechoic* proposes an original narrative form for each piece of clothing, ephemeral and renewed with every use of the device and through our own true-life experience.

**EQ :** In the perspective of this (artistic) re-appropriation of the body, the other senses are not excluded. In fact, there is a whole history (we can not speak of *tradition*) of practices that revive the sense of touch (from the Futurist *Tattilismo* to Valie Export's *Tapp und Tast Cinema*, to Lygia Clark's “sensory propositions”) or taste (from *eat art* of the 1970s to chefs-artists Heston Blumenthal, Daniele Scabin and Ferran Adrià, present at the last Documenta). In any case, even if the methodologies (and the “local” issues) vary, it is about techniques for accessing reality that explore a territory beyond representation, beyond the visual regimen as the “reason” for the organization of bodies and events.

**LM :** Fashion and design are less often areas of research but of diffusion or even the extension of research that began “elsewhere.” However these two forms of applied art have generated some of the more explicit and assumed tentatives in the quest for the beyond-representational. Many clothing creators have consciously or

## DES PRATIQUES DE PLUS EN PLUS RÉPANDUES RÉACTUALISENT LA NOTION D'EXPÉRIENCE

## MORE AND MORE COMMON PRACTICES UPDATE THE NOTION OF EXPERIENCE

des tentatives les plus explicites et assumées de la quête de l'au-delà représentationnel. Plusieurs créateurs de vêtements se sont consciemment ou inconsciemment institués comme continuateurs des recherches sur le corps en mouvement et ses prothèses d'artistes comme Oscar Schlemmer ou Rebecca Horn. Les exposants de l'école japonaise des années 70-80, notamment des personnalités comme Issey Miyake ou Rei Kawakubo (*Comme des Garçons*) ont posé les bases conceptuelles et créatives d'un vêtement plus proprioceptif que stylistique où l'habit devient un exosquelette capable d'exciter ou d'inhiber le mouvement. Les créations de Miyake et de Kawakubo demandaient plus à être ressenties que vues.

**EQ :** Et en dehors de toute forme de mimétisme ou d'abstraction - qui feraient encore une fois référence (*in absentia*) à l'univers des formes et du style, elles dirigent l'impact de leurs opérations sur la matière et sur la relation qui s'établit entre le vêtement et le corps.

**LM :** En design, ces mêmes enjeux s'expriment autrement. La dématérialisation de l'objet qui a investi le monde post-industriel s'est manifestée, d'abord esthétiquement par des effets d'allègement structurel ou de transparence et plus récemment par l'émergence du domaine qu'on appelle maintenant le design de l'interaction. *L'interaction designer* déplace son centre d'intérêt de la production industrielle à la conception de relations entre l'utilisateur et son environnement.

Cette approche au design, attentive aux qualités physiques et psycho-affectives des corps en jeux (objets ou corps propres qu'ils soient) trouve en la récente exposition *Super Normal* de Jasper Morrison et Naoto Fukasawa presque un « manifeste ». D'après les deux designers, l'objet « super normal » se définit par le refus de séduire et de se laisser appréhender par ses caractéristiques visuelles qui, justement, apparaissent « plus que normales ». Par contre, il est à l'origine d'une injection presque homéopathique de qualités subtiles, sensibles et/ou culturelles qui révèle son impact sur l'usage et sur sa présence jusqu'à transformer l'expérience de notre environnement (sensible et/ou culturel). La portée de ces considérations dépasse le domaine du design. La « super normalité » évoquée par Fukasawa ravive la conscience du fait que la valeur ne peut en aucun cas être considérée comme une qualité inscrite dans l'œuvre ; au contraire, elle émerge de la relation qu'on établit avec elle. Si d'après cette vision artistique, il est toujours question de rechercher une beauté, celle-ci ne sera pas la beauté du visible, mais alors une « forme qui magnifie comportement et action, ou bien une forme qui magnifie la relation entre elle-même et son contexte »<sup>5</sup> c'est-à-dire la seule notion de forme qui « garantit un degré [intéressant] de liberté »<sup>6</sup>.

1. *Dysfashional*, catalogue de l'exposition, Luxembourg et Grande Région Capitale Européenne de la Culture 2007, sous la direction de L.Marchetti et E.Quinz, Barcelona BOM 2007.

2. Philippe Rahm, <http://www.philipperahm.com/6.20022F.html>

3. Cf. Décosterd & Rahm, *Physiological Architecture*, Basel, Boston, Berlin Birkhäuser 2002.

4. <http://showstudio.com/projects/anechoic/>

5. Naoto Fukasawa dans Jasper Morrison, Naoto Fukasawa, *Super Normal. Sensations of the Ordinary*, Lars Müller Publishers, Baden Switzerland, 2007, page 106 (notre traduction).

6. Ibidem.

unconsciously instituted themselves as the continuers of research on the body in movement and its prosthesis of artists such as Oscar Schlemmer or Rebecca Horn. Those from the Japanese school in the 1970s-80s, most notably personalities like Issey Miyake or Rei Kawakubo (*Comme des Garçons*) have put in place the conceptual and creative foundations of clothing as being as proprioceptive as it is stylish, where garments are a “sign” but in parallel they also become an exoskeleton capable of exciting or inhibiting movement. These works demanded to be sensed more than seen. Later, creators like Martin Margiela or the duo BLESS attacked the notion of style and fashion directly...

**EQ :** ...to direct the impact of their operations on the relationship that establishes itself between clothing and body.

**LM :** In design, the same corporal issues expressed themselves differently. The de-materialization of the object vested in the post-industrial world manifested itself first esthetically through lighter structures or transparency and more recently through the emergence of the area we are now calling the design of interaction. The interaction designer displaces his/her center of interest from industrial production to the design of relationships between the user and his/her environment.

Beyond the many experimental projects, or projects tied to the use of new technologies, this design approach, attentive to the physical and psycho-emotional qualities of the form in question almost find in the recent Jasper Morrison and Naoto Fukasawa exhibition *Super Normal* a “manifesto”. According to the two designers, the “super normal” object is defined through its refusal to seduce and to allow itself to be apprehended by its visual characteristics that, in fact, reveal themselves as being “more than normal”. However, it is the source of an almost homeopathic injection of subtle, sensitive and/or cultural qualities that reveal its impact on usage and on its presence that goes so far as to transform the experience of our environment (sensitive and/or cultural).

The effects of these considerations surpasses the area of design. The “super normalcy” evoked by Fukasawa revived the conscience to the fact that value can in no way be considered as a quality inscribed in the work; on the contrary, it emerges from the relationship that we establish with it. If, following this artistic vision, there is still the matter of looking for beauty, it will not be the beauty of the visible, but rather a “form that magnifies behavior and actions, or even a form that magnifies the relationships between itself and its context<sup>4</sup>” that is to say the only notion of form that “guaranties an (interesting) degree of freedom.<sup>5</sup>”

<sup>1</sup> *Dysfashional*, exhibition catalogue, Luxembourg and Great Europeam Capital Refion 2007, under the direction of L.Marchetti and E.Quinz, Barcelona BOM 2007.

<sup>2</sup> Cf. Décosterd & Rahm,

*Physiological Architecture*, Basel, Boston, Berlin Birkhäuser 2002.

<sup>3</sup> <http://showstudio.com/projects/anechoic/>

<sup>4</sup> Naoto Fukasawa in Jasper Morrison, Naoto Fukasawa, *Super Normal. Sensations of the Ordinary*, Lars Müller Publishers, Baden Switzerland, 2007, page 106.

<sup>5</sup> Ibid.

30  
31

