

Intervista a Gwenn-Aël Lynn / Interview to Gwenn-Aël Lynn

Laura Capuozzo

Gwenn-Aël Lynn è un artista franco-americano la cui ricerca non solo fa uso di linguaggi e strumenti non tradizionali, ma tratta e si sviluppa intorno a tematiche trans-culturali.

E' uno scultore, ma anche un "botanico", come lui stesso si definisce.

Il suo interesse per le piante, lo porta a realizzare installazioni suggestive e multi-sensoriali.

La scelta di utilizzare questo materiale "ostinato ma deperibile", si lega non solo all'esperienza personale dell'artista, ma anche ad una riflessione socio-politica sull'identità post-coloniale. Gwenn sottolinea infatti che ogni cultura ha il suo ecosistema di odori, ma che la maggior parte di noi non ha le abilità olfattive che servirebbero per riconoscerli tutti. Anche per questo, in una delle sue installazioni, ha associato agli odori degli impulsi sonori, dando vita ad un'intervento site specific trans-disciplinare.

In un'altra, invece, ha invitato i visitatori a parlare delle loro origini, all'interno di un giardino invernale. Il lavoro diviene, quindi, un interessante esperimento sul significato "letterale" e "metaforico" delle radici.

Muovendosi tra odori, cibo e suoni, Gwenn cerca di indagare i complessi fenomeni della nostra percezione e il concetto d'identità, in relazione alle nostre origini e alla nostra cultura.

Laura: Il tuo lavoro include spesso materiale biologico, principalmente piante. Quando hai iniziato ad utilizzare il vivente nella tua pratica artistica e perché?

Gwenn: Verso la metà degli anni novanta, proprio mentre stavo completando il mio percorso universitario alla University of Southern California, cominciai ad utilizzare foglie morte da alberi, perché volevo usare materiale deteriorabile. Credo che nella fase iniziale abbia sentito questa cosa contro la materia ostinata che aveva la pretesa di sfidare il tempo. Inoltre ho voluto usare quel materiale che avrebbe potuto simboleggiare il tempo. Nella cultura francese, le foglie morte sono legate specialmente alla stagione autunnale, che è sempre un tempo nostalgico perché annuncia l'inverno. Alcuni anni più tardi ho utilizzato ancora le foglie morte in un'installazione (che non ha mai lasciato il mio studio) per indicare il tempo ciclico. Essendo il prodotto del ciclo di vita delle piante e simboleggiando una particolare stagione, sembravano incarnare naturalmente un ciclo temporale... Le ho contrapposte con le ossa per simboleggiare il tempo lineare. I vertebrati nascono e muoiono, essi non germogliano di nuovo a vita come fanno le piante. Ecco come tutto è cominciato. Arrivando velocemente al 2000 il primo progetto in cui ho utilizzato nuovamente le piante, e piante che questa volta sono ancora vive, è «*Great Lakes Herbal Tea Project*». Questo naturalmente è più un «progetto sul tè» che un «progetto sulle piante», o almeno così è come lo ho concepito. Mi sono interessato per molti anni alle culture che circondano il tè e, sebbene questo non fosse il mio primo «progetto sul tè», questo fu il primo che ha richiesto una lunga indagine sulla flora di una particolare regione. Così ho studiato le piante endemiche della zona dei grandi laghi che potrebbero essere prodotte in tisane... Sebbene abbia avuto l'idea di usare il vapore della macerazione tisane mentre vivevo in Francia, è stato il trasferirmi a Chicago che mi ha realmente spinto ad intraprendere questo particolare progetto. Mi sto ancora chiedendo quanto il mio trasferimento nel Mid-West americano e il risiedere nella capitale del terreno coltivabile, ha determinato la mia relazione con le piante. Non è una strana coincidenza che il mio lavoro con le piante sia aumentato significativamente dopo essermi trasferito qui? O forse sto solo diventando più vecchio? Al liceo, in Francia, gli insegnanti volevano gli studenti nella foresta a raccogliere foglie per farne un erbario in formato libro. Lo odiavo! Considerando

che ora posso realmente sentire il fascino che ha un botanico per la struttura delle piante e per le loro molteplici variazioni. Ci sono tante combinazioni di forma in una foglia, come il suo stelo è collegato al ramo, ecc... che le possibilità sono infinite. È la natura al suo meglio. Così, questo è sicuramente qualcosa di cui ora godo intimamente. In effetti, la nozione di diversità venne fuori dalle scienze biologiche. Si pensi alla biodiversità. Ci sono parallelismi molto significativi fra la valorizzazione della biodiversità nelle scienze della vita e la difesa dell'ambiente e la promozione delle differenze tra gruppi di esseri umani. Ora, in termini di "perché", bene, c'è da tener presente questa relazione che ho espresso prima. Usare le piante aromatiche è inoltre un modo semplice per realizzare un lavoro olfattivo, senza fare ricorso alla chimica. E per concludere, c'è il fatto che ho realizzato molte performance con il cibo ed una delle cose che mangiamo in grande quantità è la pianta (verdure e cereali). Quando le ho fatte, mi concentravi principalmente sul significato simbolico e culturale degli ingredienti (mais, noccioline, ecc) ma queste performance mi hanno anche portato a stretto contatto con le piante. Credo che, in questo modo, loro divennero naturalmente parte del mio materiale. Ed infine, le piante mi permettono di avere elementi che sono vivi. Stando attenti alla temperatura dell'ambiente della mostra e al fatto che io (o un assistente) possa innaffiarle regolarmente, le piante sono perfette per una installazione.

Laura: Vorrei chiederti del tuo rapporto con la tecnologia: come ti relazioni con l'informatica nella tua pratica artistica?

Gwenn: Non uso in modo consistente l'elettronica, ci sono momenti in cui posso essere molto low tech (solo movimenti, o cibo per esempio), ma quando lavoro con le nuove tecnologie lo faccio principalmente con i software open source; questo perché penso che una delle piaghe della nostra economia attuale (specialmente negli Stati Uniti) è l'idea della proprietà privata. E' comunemente riconosciuto che la nascita del capitalismo è avvenuta in Inghilterra, quando la terra aperta (territorio con diritti comuni) è diventata chiusa, solo per il profitto del suo nuovo proprietario. Dove la gente comune poteva prima avere il suo pascolo del bestiame, o collezionare i frutti della precedente raccolta, adesso sedeva un solo proprietario con diritti esclusivi sulla sua porzione di terra. Mentre questo processo prendeva piede, ci sono stati molti "scontri recinto" e ribellioni in Inghilterra nei secoli 16° e 17°. Se portata all'estremo, questa idea della proprietà privata porta all'aberrazione, come nel caso del Millennium Park di Chicago, presumibilmente un parco pubblico, ma tante zone di questo parco sono state finanziate da aziende private, che hanno lanciato il loro logo in tutto il mondo, ciò ha portato il parco ad esser regolato in modo che non ci si può sedere dove si vuole senza essere disturbati da una guardia che dice di trasferirsi in una zona predisposta per la seduta.

Nel mondo dell'informatica abbiamo esempi come la Apple, che sono talmente decisi a controllare tutti i loro prodotti che i lavoratori che li producono si stanno uccidendo a causa delle insostenibili condizioni di lavoro. Un altro esempio è la ricerca sul "multi touch sensing". Si può far risalire ai primi anni Sessanta, ancor prima che Apple esistesse, loro stessi non hanno contribuito al campo. Tutto ciò che ha fatto Steve Jobs è stato di riacquistare i brevetti di altri inventori, e quindi applicare su di essi un sottile strato di marchio di fabbrica della Apple, che gli ha permesso di speculare sui suoi prezzi. Tuttavia, Apple ha avuto l'arroganza di tentare di brevettarla. Fu loro negato il brevetto per il "Multi-Touch", proprio perché quello fu uno sforzo collettivo tra i diversi laboratori e ricercatori che avevano impiegato anni per svilupparlo. E Apple non ne è mai stata parte. Quindi, i programmi open source forniscono delle alternative a questo tipo di comportamento irrazionale e avido, e a parte il fatto che essi sono distribuiti liberamente, hanno l'enorme sostegno della comunità, e quindi costruiscono fiducia reciproca che, credo,

responsabilizza gli utenti, invece di renderli dipendenti al “servizio al cliente”, il quale smette di aiutarvi una volta che hai raggiunto il limite massimo della tua carta di credito. Inoltre l'utilizzo di software open source ti costringe ad imparare il codice (per quanto semplice, o difficile che possa essere, considerando le proprie capacità e conoscenze), il quale ti insegna ad usare il computer e ti rende anche capace di fare assistenza da solo alla macchina, invece di dover comprare un contratto di manutenzione. Quando ero alla scuola di specializzazione alla Sorbona, in Francia, la mia tesi D.E.A. riguardò, così come la intitolai, "un'economia del dono".

E molti discussero le performance alimentari che stavo facendo in quel momento, e come l'arte (in questo caso performativo) aveva aggirato la spietatezza, il capitalismo selvaggio, del mercato dell'arte. Naturalmente, nei primi anni Novanta il primo artista che sovvertì davvero il rapporto degli artisti con il mercato, a quel tempo, era Felix Gonzalez-Torres. Che, credo, è stato uno dei più grandi ed influenti della fine del 20° secolo. E lo ha fatto donando arte che tuttavia non potrebbe essere collezionata. In sostanza il collezionista stava comprando il suo impegno a regalare l'arte. Questo è brillante! Non è tanto il fatto che credo che fossimo nati in un'economia di mercato, avremmo potuto scegliere di vivere al di fuori di esso, è piuttosto che credo che a maggior ragione gli artisti abbiano una responsabilità sociale e politica in quanto mostrano il loro lavoro al pubblico. Pertanto essi devono decidere dove porsi, riguardo a questioni pubbliche, come il mercato, la proprietà privata, ecc... Quindi, per me, a parte gli aspetti pratici del lavorare con i software open source che ho detto prima, la scelta di lavorare con Max- MSP (proprietà privata) o con Pure Data (open source) non invia lo stesso messaggio politico, e non dà a tutti lo stesso consiglio su come poter partecipare in economia globale. E ad essere onesti, la media art veramente sperimentale e innovativa si sviluppa attraverso queste piattaforme open source, proprio perché sono progettate attorno alla condivisione e alla circolazione delle idee. Quando è stata l'ultima volta che Adobe emerse con qualcosa di radicalmente nuovo?

Laura: Un'altra domanda riguarda il termine “interattività”. Che cosa significa per te?

Gwenn: L'interattività è uno degli elementi chiavi del mio lavoro. Myron Kruger, un pioniere dell'arte interattiva, affermò che l'interattività è realmente un mezzo. In altre parole, allo stesso modo della pittura o della scultura, ha la sua struttura e il suo insieme di codici. Proprio come tutte le altre competenze, l'interattività si apprende attraverso la pratica. La differenza principale però, è che, contrariamente ai mezzi tradizionali come la pittura o la scultura, gli spettatori non sanno come “guardare” un'opera d'arte interattiva. Soprattutto perché non basta guardare. Lo spettatore ha bisogno di capire come “interagire” con l'opera. Perciò, la trasformazione dell'artista è di rivelare in qualche modo allo spettatore l'interattività inerente al suo lavoro. Un'opera d'arte interattiva “di successo” suggerisce chiaramente allo spettatore la natura della sua interazione. Personalmente, preferisco modi sottili e non didascalici di rivelare l'interattività. Direi che ho fatto opere interattive non appena ho iniziato a fare arte. Come quando ero, ancora, principalmente uno scultore (nel senso più tradizionale del termine) vorrei sempre indirizzare il centro dell'attenzione su un pezzo (un oggetto particolare, un libro, una parola, etc) lontano dalla principale traiettoria visiva, in modo che gli spettatori siano spinti a contorcersi, chinarsi o a fare qualcosa, in questo modo il linguaggio dei loro corpi starebbe ad indicare che loro stessi hanno visto questa cosa e vogliono perciò segnalare (se li sto osservando durante un'inaugurazione per esempio) che hanno capito il lavoro, vedendo ciò che c'era da vedere. Ora che il mio lavoro è più diffuso, meno centralizzato, dico che l'interattività è stratificata transdisciplinariamente. Accade a diversi livelli. La fase di ricerca spesso coinvolge i partecipanti, sia attraverso interviste che laboratori, e questa è una forma di

interazione, abbastanza coinvolgente, e poi ci sono i collaboratori, dal momento che spesso lavorano in modo collaborativo, così questo è un altro livello di interazione, e infine ci sono i visitatori, che attivano l'opera e quindi la completano. Quest'attivazione può avvenire attraverso la tecnologia (sensori, visione al computer, ecc) ma qualche volta è semplice come bere un drink. La differenza tra l'installazione e la performance è che per la prima, devo pianificare in anticipo ed essere sicuro di come avverrà l'interattività. Spesso, tutto ciò che è richiesto allo spettatore, è di muoversi, cosa che accade naturalmente quando si visita una mostra. In *modalità* performance posso sempre improvvisare all'ultimo minuto. se vedo che quello che speravo non sta accadendo, posso cambiare molto rapidamente. In *modalità* di installazione, devo fare in modo che la cosa funzioni prima di iniziare. La cosa bella, con la tecnologia di rilevamento, è che raccoglie le informazioni in modo discreto (movimento, pressione, presenza, ecc), quasi di nascosto, dallo spettatore. Così che il problema di come-segnalare-al visitatore la natura dell'interazione diventa quasi irrilevante (ma non completamente.) Sono consapevole che questa latitanza potrebbe rivelarsi problematica sotto qualche regime (come un regime autocratico, oppure fascista), ma finché io sono certo delle mie intenzioni e della situazione in cui questa interazione sta accadendo, credo che sia tutto a posto. In un certo senso, si gioca sempre su questo limite.

Personalmente, ho iniziato a fare arte interattiva, perché, da spettatore, le esperienze artistiche che mi hanno soddisfatto di più erano, appunto, quelle interattive. Ricordo vividamente una performance, del coreografo francese Hervé Robbe, dove la partecipazione degli spettatori era attesa e incoraggiata. Fu intitolata "Factory", e fu una collaborazione con Richard Deacon. Faceva parte di una mostra presso il Centro Pompidou a Parigi: "Hors Limites: l'art et la vie 1952-1994", il cui obiettivo curatoriale era Fluxus e Happenings (e le sue numerose propaggini). E' un dato di fatto, ora che siamo sul tema della danza, quando ho iniziato a fare arte e ci si chiedeva come guadagnarsi da vivere, ho brevemente contemplato l'idea di diventare scenografo... Fui ispirato da Isamu Noguchi, lo scultore giapponese-americano che, per vivere, per un po', disegnò scenografie e oggetti scultorei di Martha Graham. Gli piaceva perché gli permetteva di fare sculture funzionali che potevano essere manipolate dai danzatori. Quindi, con questa idea di fare sculture fruibili (che ho davvero apprezzato), sono diventato aperto a incontrare coreografi. Che alla fine è successo, ma mi sono ben presto stancato, con l'artificialità della scena. Perché provare insistentemente a riprodurre la luce del sole con i proiettori se si poteva lavorare fuori in pieno giorno? Così, da questa considerazione, la performance art (diversa dalle "performing arts") è stata solo un altro passo. Perciò, come si può vedere, nella mia evoluzione personale, l'interattività e le performance sono abbastanza intrecciate. Alla fine, la tecnologia venne in soccorso, nel senso che avrei anche potuto fare installazioni interattive automatiche, dove l'interattività può accadere tra la "cosa" (ciò che è esposto) e il visitatore, senza la mediazione del performer. Così, ora mi basta guardarla come a una serie di possibilità: a volte è più opportuno fare una performance, mentretante volte, un'idea o un problema possono essere meglio trasmessi attraverso un'installazione. E, altre volte, una performance può avvenire all'interno di un'installazione, aggiungendo un altro livello d'interattività a quelli già presenti.

Laura: In che modo il tuo interesse per gli odori, attraverso l'interazione, si lega agli altri sensi, come avviene con il suono? Sto pensando ad esempio ad "Interactive odour and sound installation"...

Gwenn: profumi e suoni condividono lo stesso mezzo, si propagano attraverso l'aria. Mentre le onde sonore spostano le molecole d'aria, le particelle odorose galleggiano tra le molecole d'aria. Inoltre, i nervi cranici uditivi e olfattivi s'incrociano perpendicolarmente nel

nostro cranio. Sulla base di questi elementi fisici, trovo vi sia un'associazione organica tra suoni e odori. Secondo quelle considerazioni artistiche più utilitaristiche, c'è anche il problema che culturalmente (in Occidente) non siamo abituati ad apprezzare gli odori. A differenza della Storia dell'Arte visiva, non vi è un corpus di scritti sulla storia degli odori. Ci sono scritti, vecchi e nuovi, sull'olfatto, ma non così consistenti come quelli grazie ai quali è stata studiata la cultura visiva o sonora. Quindi, non posso sapere se i miei visitatori sapranno cosa fare dei profumi che percepiscono. Qualcuno potrebbe essere in grado di percepirlo al di là del "profuma di buono" o "puzza", ma nella maggior parte dei casi, non sarà questo il caso.

Non sono in grado di individuare gli odori. I professionisti sono in grado di riconoscere fino a 100 000 odori diversi, ma per il resto del mondo, e questa è la maggioranza delle persone, questo numero è molto più basso (e, naturalmente, varia da individuo a individuo). Ci sono anche differenze culturali. Per quanto ne so, non è mai stato quantificato, ma sono convinto che se qualcuno dovesse studiare le capacità olfattive di, diciamo, un indiano, rispetto a un francese, ci sarebbero profonde differenze. E questo sarebbe legato a quanto è ricco o povero il loro ambiente olfattivo, e al posto riservato agli odori all'interno delle loro rispettive culture. Ovviamente, nelle culture, come quelle degli Stati Uniti, dove tutto va verso la soppressione di qualsiasi tipo di odore, le capacità olfattive stanno per essere drasticamente ridotte. Werner Herterich, una collega artista performer che ho intervistato una volta qui a Chicago, ha osservato che ci potrebbe essere una correlazione tra un luogo modernista minimalista e la neutralizzazione degli odori. Questa osservazione mi ha portato a pensare che ciò è simile a cancellare un ricordo. L'impoverimento del nostro ambiente olfattivo equivarrebbe alla cancellazione della memoria, e quindi della storia. Se dovessimo portare questo discorso ad un livello politico (che sarebbe un bel salto), sarebbe qualcosa di simile: è nell'interesse del capitalismo imperiale neutralizzare i profumi, così la storia si dimentica, e quindi le possibilità di contestare questa economia sono ridotte al minimo perché le persone che sono sottoposte all'egemonia capitalistica non hanno modo di ricordare ciò che hanno fatto i capi di questa economia.

Quindi, per tornare al fatto che la maggior parte dei telespettatori non sono così esperti nell'odorare, ho pensato che hanno bisogno di qualche indizio non olfattivo da aggiungere all'odore al quale sono esposti, al fine di "dar senso" al perché un profumo particolare è incluso nell'installazione che stanno visitando.

Ed è qui che entra in gioco il suono. Viviamo in una società satura visivamente, che io chiamo l'"egemonia visiva" (e qui sto usando "egemonia" in un senso gramsciano). Sto facendo perlopiù riferimento, naturalmente, all'egemonia dei media audiovisivi (TV, radio, ecc). Quindi ho scelto fin dall'inizio di non aggiungere altri livelli visivi (video ecc) a quello che c'è già (i diffusori, diffusori, ecc). Invece, il suono entra in gioco introducendo, da un lato, qualcosa di riconoscibile (un suono), e dall'altro portando in una qualche dimensione critica concettuale questa combinazione "audiolfactory". Altrimenti, se stessi solo diffondendo un odore (o una serie di odori), per tutte le ragioni sopra elencate, sarebbe rimasta semplicemente un'esperienza sensoriale. Ho difficoltà con il lavoro strettamente sensoriale, salvo che non giochi con la nostra percezione (come il lavoro del movimento "Luce e Spazio" dalla California), perché diventa una replica di ciò che esiste già in natura. Se fai una passeggiata nel bosco in primavera, o se passeggi tra i bazar del Marocco, della Turchia o nei mercati di India, ti riempirai d'esperienza sensoriale olfattiva. Non avrai bisogno di sperimentare i profumi. Tutto quello che dovrai fare, è essere ricettivo al tuo ambiente olfattivo.

D'altra parte, con l'inserimento del suono nelle mie installazioni, emerge la dimensione critica dalla combinazione "audiolfactory". Se non avessi avuto alcun suono, "Interactive Odour and Sound Installation" (2006), sarebbe stata solo una successione di profumi nello spazio. Con le composizioni sonore effettuate da Antonio Maubert e gli estratti

dell'intervista associati a ogni odore, questo lavoro diventa un riferimento ai Paesi Bassi post-coloniali e alla contestazione di una definizione euro-centrica della cultura olandese. Che purtroppo, data la recente evoluzione politica di quel paese, sembra prevalere. Ma è lì che sono contento di aver fatto quel progetto quando l'ho fatto, perché almeno, in quel momento, ha contribuito ad aprire un dibattito su quell'egemonia.

In termini d'interattività di questa installazione, è attraverso i suoni che i profumi sono stati raccolti (conversazioni con gli intervistati) e poi ricreati da Michel Roudnitska. Suono e odore collaborano per trasmettere lo scopo di questa installazione: mettere in discussione il discorso sull'identità olandese dominata dall'audio-visivo. Chi decide chi è olandese e come è deciso? Il cartello politico-mediatico dei martelli "Dutchness" è bianco, nato in Olanda, e parla olandese, ma si dimentica che solo nel 1975 se fossi nato in Suriname, saresti stato marrone, e avresti parlato Taki-Taki, saresti stato ugualmente olandese. Che cosa succede se mi avvicino a questa domanda da una percezione olfattiva e chiedo agli olandesi lasciati fuori dal cartello politico-mediatico? Otteniamo questa installazione, dove il suono e l'odore interagiscono per rivelare un'altra idea di *Olandesità*, un'altra possibilità. E allora i visitatori olandesi (di tutti i ceti sociali) si attivano quando vengono a visitare la mostra e vanno via riconsiderando questa domanda. Devono partecipare attivamente all'installazione, non stare seduti passivamente sul divano assorbendo la propaganda dei media radiotelevisivi. Essere fisicamente attivi, muoversi per attivare profumi e suoni, mettere anche il cervello e il cuore in movimento. I loro sensi aprono alla loro percezione e al loro processo di pensiero.

Laura: Sai del mio interesse per le pratiche interattive. Come hai creato le performance "Tea is the Needle" o "Great Lakes Herbal Tea Project"? Hai collaborato con altri artisti?

Gwenn: Come ho già espresso in precedenza, l'interattività e la collaborazione si intrecciano nel mio lavoro. Anche se alcuni dei miei progetti sono individuali, ce ne sono anche molti che sono di tipo collaborativo. Se sei un artista interdisciplinare, devi collaborare, perché più discipline integri, più ti devi far carico di queste discipline, quindi c'è un momento, quando non sei semplicemente in grado di fare tutto da solo, o semplicemente non hai le conoscenze e le competenze per fare tutto. Personalmente mi piace il suono, ho studiato chitarra classica quando ero adolescente, mi piace sempre la musica. Ora sono più interessato alla New Music e alla Sound Art, ma sicuramente ancora non hanno la pretesa di etichettarmi come un "sound artist", sebbene ne sappia molto di acustica e suoni. Fin dall'inizio, quando ho iniziato a lavorare con il suono, ho pensato che sarebbe stato più giudizioso associarmi con persone la cui esperienza ha riguardato molto il suono, piuttosto di rinchiudermi da solo cercando di fare tutto, odori, suoni, scultura, elettronica, ecc... Credo che il risultato sarebbe stato mediocre, se avessi fatto tutto da solo. La collaborazione offre anche il vantaggio di mettere insieme menti diverse in cui circolano le idee. Possiamo criticarci a vicenda. Questo feedback continuo migliora il progetto definitivo. L'unione è più produttiva della divisione.

Tuttavia, lo faccio, a volte, di lavorare da solo. E' il caso di "*Great Lakes Herbal Tea Project*." Questo è in realtà un progetto solista. Il processo ha implicato una ricerca preliminare: trovare erbe endemiche della zona che potrebbero essere prodotte in tè. Questa ricerca è durata oltre un mese. In realtà è stato un bel modo di esplorare la mia nuova casa: Chicago.

Da lì ho immaginato un'installazione a base di erbe endemiche, il cui vapore, siccome è a bollire in un tè, dovrebbe odorizzare lo spazio espositivo. Allo stesso modo questo vapore potrebbe anche generare il suono venendo fuori dai bollitori. Quando l'acqua bolle, si trasforma in vapore, ma produce anche le bolle che a loro volta producono il suono. Questo vapore, se filtrato da un fischio, emana un tono, questo è il principio di una teiera.

Cambiando il fischio da un tubo, si può controllare la lunghezza d'aria all'interno della colonna vibrante. Diverse lunghezze di tubi portano a diverse altezze. Se ci sono diversi tubi di lunghezza variabile, è possibile sintonizzare in modo da formare una corda. Questo è il principio di una calliope (o una matrice di fischi a vapore sintonizzati). Poi ho passato i tre mesi estivi del 2007 facendo un sacco di prove ed errori di sperimentazione, tagliando i tubi e montandoli finché non ho avuto il *tono* che stavo cercando per ciascuno di essi. Ho optato per un accordo pentatonico, perché Chicago è considerata una delle case della musica blues, che si fonda su scale pentatoniche. Siccome l'acqua che bolle in una pentola crea un ambiente dinamico, la pressione del vapore attraverso le canne d'organo è instabile, quindi la corda oscilla lungo intervalli diversi. Le sue note non rimangono su un campo esatto fisso. Questi intervalli sono: F #, G-Ab, Bb-C #, D. Le piante che sono state abbinate a ciascuno di questi intervalli sono rispettivamente: Sassafras, bear berry (uva ursina), foglie di Hawthorn, bone set, e Wild Ginger americano. Ho ordinato le piante in base al loro profumo, lungo uno spettro che va dal dolce all'amaro. L'odore leggero, il fresco e il dolce sono stati abbinati con lo spettro superiore, mentre l'odore pesante, il balsamico e l'amaro sono stati abbinati con il tono più basso dello spettro.

"Tea is the Needle", d'altra parte, è una collaborazione parziale con Natalia Borissova, un'artista del suono, che ho incontrato presso la Nida Art Colony. Ho studiato le piante endemiche della Penisola di Neringa: *Thymus serpyllum*, *Fragaria vesca*, *Hypericum perforatum*, *Rosa canina*, *Achillea Millefolia*, che potrebbero essere prodotte in tè alle erbe (i Lituani sono grandi nelle tisane). Per prepararmi a questa performance, ho lavorato nella Sala Magna della colonia per due settimane durante le quali mi sono messo a trovare movimenti e umori legati al profumo di ogni tè, e ho condotto un laboratorio performativo sul profumo: una volta con alcuni degli artisti in residenza, e una seconda volta il primo giorno del simposio sull'arte interdisciplinare tenuto presso la Colonia. I movimenti erano fondamentalmente su "come servire ogni tè". Ho analizzato l'odore di ogni pianta e osservato, come avrebbe influito sul mio stato d'animo, quanto velocemente il profumo si propaga, il suo peso, e una serie di altre proprietà. Da quest'analisi ho ricavato i movimenti che erano o lenti, in prossimità del suolo, o veloci, ecc... ero quindi in grado di disegnare una breve tela di improvvisazione da poter usare tutte le volte che avrebbero servito il tè corrispondente.

Durante il primo workshop ho incontrato Natalia, che ha espresso interesse per articolare uno dei suoi esperimenti acustici con la metodologia olfattiva sviluppata durante il laboratorio. Poiché eravamo davvero a corto di tempo, e lei doveva assentarsi per qualche giorno, non abbiamo avuto la possibilità di realizzare i suoni in relazione a ciascun profumo così come avrei voluto, ma Natalia ha comunque suggerito di sperimentare l'amplificazione del versamento dei tè, ecc... Quindi, sono riuscito a trovare una relazione per l'acustica di ciascun tè (che è l'inizio della performance). In altre parole, scegliendo un determinato recipiente per ogni tè, e prestando attenzione al materiale di questi recipienti (e a qualsiasi altro materiale utilizzato) ho potuto creare diverse "influenze" acustiche che ho poi amplificato con micro contatti. Poi, Natalia colpisce i suoi elettromagneti i quali fanno vibrare una griglia metallica posta sul tavolo del tè. Inserendo le tazze e / o le teiere su questa griglia, si possono modulare queste vibrazioni. A quel punto, invitiamo il pubblico a giocare con questa installazione mentre sorseggiano il tè. In tal modo, la performance diventa una sintonizzazione interattiva e dal vivo di tè, profumo, suono e movimento.

Laura: Ancora a proposito delle interazioni. In "Racines..." (il giardino parlante), c'è interazione tra biologia (il giardino) ed elementi fisici artificiali, come i suoni interattivi. Come consideri il rapporto - e l'interazione - tra tecnologia e biologia? E come coesistono nella tua performance?

Gwenn: E 'divertente che guardi a "Racines..." come ad una performance, l'ho sempre immaginato come un'installazione (o più precisamente un giardino invernale), ma dato che è lo spettatore che attiva questo giardino sonoro, immagino che possa essere vista anche come una performance...

Sto per rispondere alla tua domanda, ma prima mi piacerebbe sfatare, quello che io considero una falsa dicotomia. La gente spesso mi domanda a proposito di odori "artificiali" e odori "naturali". E qui si sta facendo la stessa cosa con il suono e vegetali. Per me questa distinzione tra artificiale e naturale è falsa. In primo luogo, perché, come ha rilevato Clément Rosset, in "L'Anti-natura", il concetto di "natura" è in realtà antropocentrico. La natura esiste in sé e per sé (anche se questo potrebbe essere discusso metafisicamente, ma questo è un altro problema), ma la natura non concepisce se stessa come "Natura". Noi lo facciamo, noi siamo quelli che "veniamo fuori" con il concetto di natura (a differenza di civiltà, cultura, ecc.) E poichè noi, esseri umani, abbiamo inventato il concetto di natura, dico che la natura, è in realtà un concetto culturale (come un dato di fatto, non tutte le culture, in tutto il mondo, hanno questo concetto). Di conseguenza, natura e cultura sono due facce della stessa cosa. Quindi, per quanto mi riguarda, la distinzione tra artificiale e naturale è irrilevante. Il suono è un fenomeno psico-acustico, e le piante, che sono state trapiantate in un ex edificio scolastico per creare un giardino invernale, non sono fenomeno "naturale". Ho manipolato sia il suono che le piante. Ho preso suoni e piante e li ho interfacciati in una mia creazione. Se si vuole, ho messo insieme elementi naturali in una manipolazione culturale (se vogliamo mantenere la dicotomia tra naturale e artificiale), ma alla fine, è del tutto culturale, perché le piante ed i suoni sono stati ri-contestualizzati in un giardino interno (e che non è assolutamente "naturale").

Ora, per rispondere alla tua domanda direttamente, direi che l'interazione tra piante e il suono, in questa installazione, è mediata attraverso il visitatore. È lui che fa scattare il suono, quando si avvicina a specifiche piante dell'installazione. Senza il visitatore non c'è alcun suono. In questo particolare progetto, sto studiando la metafora delle radici (come proprie origini). Quindi, è in realtà un'indagine sul linguaggio. Sia in inglese che in francese, le radici simboleggiano l'origine di qualcuno, e so che è anche il caso dello spagnolo. Non so se è lo stesso in italiano... Che cosa succede se faccio interfacciare le radici reali (le piante hanno letteralmente le radici) con la voce di persone che parlano delle loro radici metaforiche (la loro origine)? Otteniamo questo giardino invernale, fatto di piante che diverse persone hanno associato alla loro origine (a volte con molteplici origini) Per quanto riguarda i rapporti tra la tecnologia e le piante, non ce ne sono per dire, perché la tecnologia interattiva è lì per attivare i suoni, e le piante sono lo spunto che attirano i visitatori. Esiste una chiara relazione tra la tecnologia interattiva e del suono, ma le piante non sono direttamente interessate da questa tecnologia. Questo non è un lavoro di bio-arte, per così dire, nel senso che non sto usando alcuna bio-ingegneria, o qualcosa del genere, per modificare, o manipolare le piante. Sono solo lì. Esse possono essere influenzate dai suoni, ma di questo non sono sicuro. L'unica "scienza" in questione è quella della botanica. Mi sono consultato con un botanico e dei giardinieri per capire quali piante potrebbero convivere con altre, quale temperatura debba essere mantenuta in ogni stanza, quanta umidità, ecc... Questo giardino è davvero articolato attorno alla metafora delle radici, e così i suoni e le piante sono interfacciati allo scopo di affrontare questa metafora. La tecnologia in questo caso è esattamente quello che è: uno strumento.

Laura: In molte performance hai invitato il pubblico a co-partecipare, spesso "usi" i visitatori per co-creare l'installazione e, soprattutto, per raggiungere - credo – il risultato artistico finale. Ad esempio, in "Untitled" hai utilizzato i movimenti dei visitatori per associarli al diffusore di odori e suoni. Com'è il tuo rapporto con il pubblico?

Gwenn: Lo hai detto molto bene: con la loro "co-partecipazione", i visitatori completano le installazioni (o le performances). Come ho detto prima, per me l'arte più interessante è interattiva. Questo è quello che mi piace di più da spettatore, quindi questo è quello che cerco di restituire al mio pubblico. Quando si fa arte, si spera di avere un pubblico, quindi sembra logico prendere in considerazione questo pubblico, e perché no, integrarlo nel processo del lavoro (se sono disposti a farlo). Sto lavorando per i miei visitatori, quindi li invito a far parte di esso, a diversi livelli (come ho spiegato sopra, vi sono molti livelli d'interazione). Quindi, sì, in qualche modo, diventano co-creatori. Sono gli spettatori che fanno le foto" - Marcel Duchamp. Credo che abbia preso la sua dichiarazione letteralmente, senza nemmeno pensarci davvero!

Laura: Così, molti dei tuoi lavori sono "immersivi". Come l'immersione contribuisce al tuo lavoro?

Gwenn: Penso che risalga alla percezione. I nostri sensi non sono solo "audio visivi" e non viviamo in un ambiente bidimensionale. Alla fine degli anni Novanta stavo cercando di capire come funziona la percezione. Principalmente mi domandavo, come fa il mio corpo a sapere i propri confini? Quando impugno un oggetto (ad esempio un vaso) come faccio a sapere che questo oggetto non è parte di me stesso? Come faccio a sapere che il mondo è reale? Come faccio a essere così sicuro che non mi sveglierò presto da questo sogno? Queste sono domande più comuni, ma ho dovuto rispondere per me. Dei miei amici filosofi mi hanno suggerito di guardare ad Henri Bergson e, naturalmente, Merleau-Ponty e alla sua "Fenomenologia della percezione". Così ho fatto, e ho effettivamente trovato alcune risposte in quest'ultimo libro. Da quel momento ho cominciato cercando di fare installazioni in grado di attivare queste domande. Ma finirono per essere fallimenti monumentali e non li ho mai portati al di fuori dello studio. Tuttavia, alcuni di questi esperimenti hanno aperto le porte alla mia ricerca attuale sull'odore, il suono, cibo, ecc...Ricordo anche che ho studiato astronomia all'inizio dei miei anni universitari, e anche se non ho mai preso quel diploma, e non faccio un lavoro che si basa consapevolmente su quel corpus di conoscenze, ho il sospetto che influenzi *ugualmente* la mia relazione con lo spazio. Il metodo scientifico ha sicuramente un'influenza sulla mia etica del lavoro, e sul fatto che io possa trascorrere settimane e mesi indagando a fondo su un particolare problema o un problema. Non mi preoccupa di passare ore in biblioteca o di fare ricerca sul campo.

Laura: Infine, a proposito dell'uso artistico della tecnologia. Cosa ne pensi delle definizioni di "new media art" e "biotech art"? Come definisci la tua pratica artistica?

Gwenn: Penso che la mia pratica sia davvero transdisciplinare. Che, di solito, è come l'ho descritta, assieme al termine *interattivo*. L'essere transdisciplinare evolve. Non sono sempre le stesse due o tre discipline ad essere interfacciate. La botanica e il giardinaggio sono solo state parte della mia attività negli ultimi quattro anni. E chissà cosa succederà in futuro? Sono assolutamente convinto che "new media art" può essere usato per descrivere quello che faccio, perché faccio uso di software, elementi elettronici, computer, ma per quanto riguarda la durata effettiva, la trovo un po' vaga, soprattutto quando si tratta dell'aggettivo: "nuovo." Se non vado errato, una delle prime sculture "cibernetiche" di Nicolas Schöffer risale al 1956 (CYSP.) Quindi è un po' vecchia ... E all'interno di questo genere ci sono così tante sotto-categorie, che l'espressione "new media art" è davvero ampia. Una cosa che ho trovato interessante, anche se è quando ero in Olanda (lavorando su "interactive odour and sound installation") hanno semplicemente usato il termine "media art" (nessun "nuovo") e, naturalmente, che comprendeva la video arte,

così come la computer art. Ecco, questa è una definizione ancora più ampia. E perché no? C'è anche una cosa su cui devo essere onesto. Penso ci sia una differenza tra quegli artisti che fanno dell'arte sulla tecnologia o sulla scienza, e artisti come me, che utilizzano la tecnologia o la scienza applicata, per affrontare questioni politiche, problemi culturali, d'identità, ecc... Io non affronto direttamente questioni scientifiche o tecnologiche, ho solo applicato responsabilmente questi ambiti ai miei progetti. Anche se, si potrebbe sostenere che l'utilizzo di tecnologia implica un discorso intorno ad esso...

E l'arte biotech, beh io davvero non credo di meritare questo termine, perché tutto ciò che faccio è solo esporre piante. Posso affermare di essere un giardiniere, ma non credo di poter rivendicare l'elmo di "bio ingegnere". Anche se, quando ero a scuola di specializzazione, uno dei miei supervisor è stato Eduardo Kac. Ma quando mi consigliavo con lui, non stavo facendo nulla che potesse riguardare la bioarte. Ciò che veramente mi ha colpito di lui è che 1) è super intelligente (è evidente dal suo lavoro, ma non fa male ribadirlo) 2) è estremamente versatile 3) è esperto in molti campi diversi: quello politico, etico, il post colonialismo, qualsiasi tipo di scienze, ecc... Quello che realmente mi ha colpito di lui, è che mi sentivo di poter porre qualsiasi domanda su qualsiasi argomento, e lui mi avrebbe fornito una discussione molto rilevante. Quindi, non ho alcun problema con la definizione di bio arte, ma ciò potrebbe essere perché non ne sono direttamente coinvolto. Questo è un settore in cui io sono solo uno spettatore. Finora, ho trovato il termine abbastanza preciso. Penso che sia una componente importante della produzione culturale e del discorso perché, siccome la bio-ingegneria e la tecnologia transgenica sono in corso, ci deve essere una valutazione di questi strumenti e una valutazione del loro impatto sulla società. La bio arte offre un'arena in cui queste cose possono giocare una contro l'altra (l'etica della transgenesi, ecc..)

1 o la sostituzione di un ricco e potente profumo con l'imitazione artificiale di uno spray "fiorito", per esempio

2 Ora, se guardiamo bene alla storia, i colonizzatori si lamentarono spesso dell'odore delle colonie o anche dei "colonizzati" come se, reprimendo gli odori degli indigeni, i colonizzatori avrebbero potuto negare loro anche l'umanità. Un'interessante analisi della repressione borghese della classe operaia è offerta da Alain Corbin nel libro storico « *The Foul And The Fragrant* » in cui egli esamina attentamente la rivoluzione «igienica» che è avvenuta a Parigi, in parallelo con la vera e propria rivoluzione del 1789.

3 Nonostante il fatto che questi profumi siano stati selezionati a causa della loro connessione con la storia coloniale Olandese, come suggerito dalla documentazione storica e dalle interviste che ho studiato.