

UN VOYAGE DANS L'OSMOSPHERE

Entretien avec
Wolfgang Georgsdorf

par Patrick Javault

101

Depuis *Polyester* de John Waters et son odorama sous forme de carte à gratter, aucun cinéaste, aucun studio de production, n'a cherché à se doter d'une machine permettant d'associer images et odeurs. C'est parce qu'il rêvait de pouvoir réaliser de pures séquences de senteurs et de les associer à toutes sortes de spectacles, que Wolfgang Georgsdorf a conçu *Smeller 2.0*, la première machine qui permet de diffuser instantanément une odeur dans un espace clos et de lui en substituer une autre à chaque respiration du visiteur. Pour la première fois, un spectateur est invité à humer avec une attention redoublée et à moins écouter ou voir. Réalisé à l'occasion de l'exposition *Sinnesrauch* au centre culturel OK de Linz en 2012, et présenté durant quatre mois dans ce cadre, *Smeller 2.0* est une expérience enthousiasmante dont il est bien difficile de donner une idée, tant nous manquent en général les adjectifs pour décrire des phénomènes olfactifs. Entrer dans un « osmodrama », ce voyage olfactif d'une trentaine de minutes, c'est mesurer son ignorance quand on n'arrive pas à identifier immédiatement une odeur pourtant familière et qu'une autre lui succède au bout de quelques secondes. Mais c'est aussi éprouver le plaisir de bouffées de souvenirs qui vous arrivent en pleine figure et libèrent l'imagination. C'est enfin, au fur et à mesure de l'expérience, apprendre à composer avec le connu et l'inconnu ou le non-reconnu.

Walter Ruttmann avait en 1930 réalisé *Week-end* un film exclusivement sonore et sans images. Avec *Smeller 2.0* et les « osmodramas¹ » déjà réalisés apparaît un cinéma pour le nez. Wolfgang Georgsdorf est un artiste et un inventeur, auteur notamment de *Mudra*, un CD-rom constituant un dictionnaire et un manuel d'apprentissage de la langue des signes, *Mammut-Xylophon*, un xylophone géant composé de troncs d'arbres, offert de 80 à 160 sons pour le jeu de 6 à 12 interprètes.

¹ - Dans un mouvement de l'osmodrama *Childhood* intitulé « My First Circus », des odeurs de pop corn, des nuances d'urine de tigre, de bouse d'éléphant, de litière pour les cages d'animaux, de barbe à papa, de sciure, de sueur, de pomme d'api, de boxes pour les chevaux, et d'autres notes encore grossissent et imprègnent l'air ou bien se transforment en d'autres.

Patrick Javault : Avant de découvrir l'installation à Linz, il y a deux ans, je t'ai souvent entendu parler de ton envie de créer un moyen de composer des séquences d'odeurs. Depuis quand date ce rêve ?



Marguerite dorée, projecteur d'odeurs, Smeller 2.0, vue rapprochée.

Wolfgang Georgsdorf : Le rêve d'un appareil qui permet de jouer avec les odeurs et les parfums, je l'ai depuis 25 ans. C'est un rêve que pas mal d'autres personnes mais, à ma connaissance, personne n'avait cherché à le réaliser. J'ai d'abord construit un premier prototype, *Smeller 1.0* en 1996 pour une exposition collective en Autriche qui avait pour titre *Werkzeuge*. J'ai écrit pour le catalogue un texte qui décrit précisément ce que serait *Smeller 2.0* mais je n'ai eu ni le temps, ni l'argent pour le réaliser avant 2012 et l'exposition *Sinnesrauch* à Linz.

Tu as donc produit *Smeller 2.0* par nécessité, parce que tu avais envie de disposer d'un tel outil.

J'avais envie de voir et de pouvoir utiliser *Smeller 2.0*. Bien sûr, pas mal de choses ont changé au cours du processus de fabrication. Des partenaires, physiciens ou techniciens, ont à plusieurs reprises voulu jeter l'éponge parce que ça leur paraissait vraiment impossible à réaliser. Il y avait vraiment trop d'impondérables. Ça commence avec cette ambition d'avoir le contrôle de l'air à l'intérieur d'une pièce. Construire une machine qui diffuse des odeurs dans un espace sans que celles-ci se mélangent était un vrai défi. Il fallait que chaque odeur disparaisse aussi vite qu'elle arrive afin que le public en ait une nouvelle à chaque inspiration.



Intestins : vue intérieure de Smeller 2.0.

La grande innovation par rapport à toutes les expériences de spectacles en odorama, c'est le fait de pouvoir passer instan-

tanément d'une odeur à une autre sans se trouver vite submergé par un mélange écœurant. Il me semble que cette idée de mettre des odeurs bout à bout, de les agencer ou de les monter, n'est pas un rêve si répandu que tu le penses. Quand on travaille avec les odeurs, que ce soit

avec des visées esthétiques ou commerciales, on cherche le plus souvent des ambiances, quelque chose de statique plutôt que de dynamique.

Smeller 2.0 n'interdit pas de créer des ambiances olfactives, sachant que même une odeur seule peut devenir insupportable si elle imprègne une pièce trop longtemps. Pour moi, il s'agissait de bâtir des séquences temporelles de signaux olfactifs. C'est cet art-là que j'essaie de développer pour créer ce que je nomme des « osmodramas ». C'est un art dramatique qui fonctionne sur le changement et le mouvement, soit un théâtre d'odeurs en mouvements. On peut avec la machine produire un parfum d'ambiance, mais c'est un peu comme de n'utiliser qu'une seule note du piano. Pour ma part, j'ai besoin de changement.



Clavier de Smeller 2.0 et flacons d'odeurs.

Est-ce que le public est prêt à te suivre, ou plutôt est-ce qu'il n'est pas nécessaire de passer par une formation minimum ? D'une manière générale, les odeurs, c'est ce dont nous parlons le plus mal, tant pour les décrire ou les caractériser que pour traduire les émotions qu'elles provoquent en nous.

Je crois que la société est déjà prête pour ça. Il suffit en fait de posséder une certaine structure synaptique dans son cerveau. Dès que l'on découvre les œuvres osmodramatiques de *Smeller*, on développe une structure synaptique qui permet de comprendre un usage sémantique des odeurs. Comme pour les clips de MTV, il y a trente ans, une jeune génération réagira sans doute plus facilement à cette nouvelle façon de raconter une histoire. Nous sommes au commencement de quelque chose, et il faut encore chercher quelles sont les compositions olfactives, les vitesses de changement qui sont les plus agréables ou, simplement, les plus accessibles pour différents types d'audience.

Pour moi, la question est davantage celle de savoir comment faire partager le voyage ou la narration que tu construis. Il faut que le public accepte de s'en remettre à son seul odorat.



L'olfactorium ou chapelle d'odeurs de Smeller 2.0, vue frontale.

J'ai développé *Smeller 2.0* uniquement pour pouvoir créer des contenus et ces contenus, les « osmodramas », représentent un défi, mais ce n'est pas quelque chose pour lequel on peut dire que les gens ne sont pas prêts. *Smeller 2.0* est un vaisseau pour se déplacer dans l'espace olfactif, un véhicule qui permet de voyager à l'intérieur d'états émotionnels à travers les odeurs. Il permet de produire des clusters et des nuages de molécules et ce qui me fascine, c'est cette possibilité de sculpter des molécules – à l'origine, je suis sculpteur. Au lieu d'un matériau traditionnel, on a des molécules invisibles et on crée avec elles des images, et ces molécules deviennent des émotions une fois qu'on les a inhalées. Il s'agit bien de particules et pas d'ondes. Les particules se fixent sur les muqueuses nasales, et à partir de là, contrairement à ce qui se passe avec les autres sens, elles déclenchent un stimulus sans subir de procédure de jugement. C'est d'ailleurs pourquoi des gens m'ont, non sans raison, mis en garde contre le fait que *Smeller 2.0* pouvait devenir un instrument de manipulation pour le marketing.

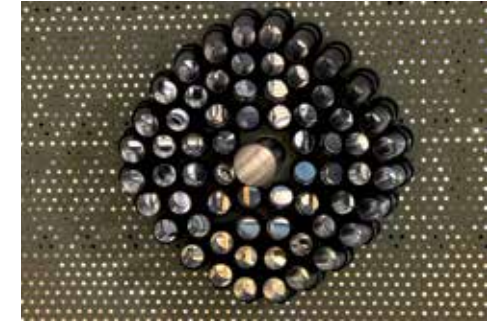
Parlant de ces émotions, as-tu réfléchi à celles qui te sont venues en travaillant avec *Smeller* ? De quelles natures peuvent-elles être quand il s'agit d'odeurs inédites qu'on ne peut rattacher à aucun objet ni à aucune expérience connus ?



Flacons d'odeurs : les « toners » (« Fumée », « Cage de prédateur », « Melonal ») de *Smeller 2.0*.

Je peux sentir quelque chose de non-identifiable et être ému par cette odeur. Je peux te faire respirer une odeur et tu ne sauras pas me dire ce que c'est, mais tu seras convaincu à 100% que ce n'est pas la première fois que tu la rencontres. Au début, on est un peu terrorisé ou pressé par le besoin de savoir ce que c'est, et cela vous met dans certaines dispositions. Parfois, cela déclenche des souvenirs : la bibliothèque de grand-mère un certain jour du mois d'août en telle année... Cela réveille ce souvenir qui se trouve dans le cerveau. Cette odeur est à la fois nouvelle et pas nouvelle et quand elle se place dans une séquence, on peut avoir un éclair et trouver la corrélation, la relation sémantique entre le signe 1 et le signe 2, soit la plus petite séquence. Ces deux odeurs deviennent une nouvelle unité parce qu'elles s'entremêlent ou bien elles deviennent une unité sémantique par ce qui se passe dans son cerveau. Et alors, signe

1 disparaît complètement et son nez devient libre de laisser entrer signe 2. Je vois le commencement d'une culture qui a commencé plus ou moins avec ces cartes parfumées à gratter. Pour le moment, nous n'avons pas une structure développée dans la réception des séquences sémantiques d'odeurs. Et maintenant, je voudrais dire pourquoi ce n'est pas nouveau. Nous avons cette sensation tous les jours. Par exemple, on est en été, on traverse un village en vélo et quelqu'un est en train de brûler un tas de feuilles, les portes de l'église sont ouvertes et un air frais s'échappe et avec lui un ensemble d'odeurs rattachées à l'histoire de cette église... Quand on détache ces odeurs des images, des sons, de la réalité, on obtient un film, quelque chose qui bouge sans que nous ayons à bouger nous-mêmes. Nous sommes assis dans un « *olfactorium* » et les parfums et les odeurs se déplacent.



Marguerite dorée, projecteur d'odeurs, *Smeller 2.0*, vue rapprochée.

On sait comment émouvoir par des sons ou par des images, mais on n'a pas l'habitude de partager des odeurs, d'en faire un objet de partage ou un sujet de réflexion au-delà d'un petit cercle d'amis et dans de rares expériences. Que t'inspire cette idée de partage des émotions ?

Comme pour tout projet d'avant-garde, nous sommes au commencement de quelque chose, juste devant la porte. Dans ce nouveau domaine, on se trouve parfois face à des choses pour lesquelles l'expérience ne sert pas, et cela nous oblige à enrichir notre gamme d'outils. Il faut encore attendre beaucoup de retours d'utilisateurs pour rendre l'artiste mieux à même de comprendre cette technologie et comprendre comment l'utiliser. Inventer *Smeller 2.0* ne signifie pas que je sache immédiatement comment l'employer. C'est un projet qui est à la fois scientifique et artistique, mais pour ne pas différencier trop strictement les deux domaines, je préfère parler de recherche. Un domaine de recherche est l'emploi des odeurs, la combinaisons d'autres médiums avec les odeurs en est un autre. Evidemment, il me paraît important de développer le cinéma olfactif. Environ un an après la première présentation de *Smeller 2.0*, j'ai réalisé un film de couleurs et de sons synchronisé à une séquence d'odeurs. On peut imaginer des combinaisons avec

la danse, le théâtre, les lectures... On pourra me demander : pourquoi tout ça ? C'est la même chose qu'avec le son au cinéma. Au temps du muet, pas mal de cinéastes et de théoriciens jugeaient que le son n'était pas indispensable au film et certains même pensaient qu'en ajouter allait ruiner l'art du cinéma. Pour moi, il s'agit d'un instrument très sérieux, comme un orgue pour une cathédrale, et je rêve de pouvoir piloter sinon une cathédrale, du moins une chapelle d'odeurs.



Vue arrière du projecteur d'odeurs en cours de montage.

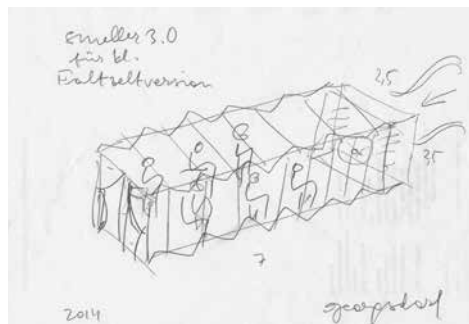
Quand tu as eu l'idée de ces « osmodramas », tu avais en tête avant tout des récits, ou bien tu avais dès le départ l'idée de plonger dans l'inconnu et l'abstraction ?

Les deux. J'avais en tête de construire des séquences d'odeurs sans que les odeurs se mélangent involontairement. Chaque inspiration peut vous amener une nouvelle odeur mais on peut aussi avancer plus lentement. *Smeller 2.0*, par un de ses aspects, donne

l'illusion de la réalité. Dans l'exposition de Linz, plusieurs séquences étaient proposées au public, et l'une d'elles était un orage en forêt. J'ai bâti cette séquence et conçu également une bande-son pour donner au public un autre point d'orientation. En effet, au début, les gens sont assaillis par les odeurs et ne savent pas où les situer. Mais j'avais aussi en tête les possibilités abstraites données par des situations où quelque chose se produit dans la pièce sans que l'on sache où ça nous conduit. Les coulisses ne se mélangent pas. Une fois cette recherche lancée, je ne sais pas jusqu'où elle pourra conduire, une télévision à odeurs où je ne sais quoi d'autre.

J'ai l'impression que l'on parle de plus en plus d'odeurs et d'expériences sensorielles aussi bien dans les médias que dans les œuvres d'art. C'est presque un thème à la mode. Quand on est au théâtre et qu'on sent les odeurs qui viennent de la scène, cela vous

donne une réalité générique. *Smeller 2.0* est la technologie qui vous apporte les molécules de différents matériaux dans un département émotionnel de votre cerveau.



Dessin de Wolfgang Georgsdorf pour un *Smeller* mobile, dans sa prochaine version.

Tu as donc construit l'appareil dont tu avais besoin pour réaliser des « osmodramas ». Par ailleurs, je sais que tu as travaillé à des films dont le mixage attend depuis pas mal de temps. Est-ce que les « osmodramas » sont devenus pour toi plus importants aujourd'hui que le film ?

Je suis très intrigué et fasciné par quelque chose que je ne connais pas encore. J'ai l'impression d'être entré dans un domaine où notre répertoire peut s'enrichir et donner un autre éclairage sur ce que nous connaissons déjà, c'est pourquoi je dépense tellement de temps et d'énergie dans *Smeller*. Etant très à l'écart du monde artistique, je suis obligé d'avoir un très haut niveau de résistance à la frustration. Mais le fait de ne pas disposer de beaucoup de moyens nourrit aussi la réflexion et les contenus. L'important est désormais de construire un emplacement



Les coulisses de *Smeller 2.0*.

permanent pour permettre à tous les gens qui se disent intrigués et intéressés de comprendre de quoi je parle. Ça changera énormément la qualité de la discussion. Moi, et les gens qui travaillent avec moi, nous sommes en train de nager dans une piscine vide, et j'essaie de mettre de l'eau dans cette piscine.

Est-ce que des développements technologiques ont permis de faire *Smeller 2.0* alors que cela n'aurait pas été possible il y a vingt ou quinze ans quand tu t'es mis à y penser ?

Non, c'est seulement une question de moyens financiers qui a retardé la fabrication. C'est la chose la plus surprenante et irritante de se dire qu'avec tout ce qu'on développe partout, rien n'ait été fait avant 2012 pour réaliser *Smeller* ou son équivalent. La technologie dont j'avais besoin existait déjà il y a dix ans. Nous avons naturellement de meilleurs logiciels pour faire tenir dans un même programme des odeurs, des images, des sons. Et nous avons naturellement aussi les solénoïdes, c'est à dire des aimants électriques qui permettent de passer d'une odeur à une autre. *Smeller 2.0* peut ajouter une dimension qui donne un nouvel éclairage à la musique. On peut concevoir avec lui des compositions très contrôlées et très précises. Je peux écrire des partitions faites d'odeurs. J'ai mis au point deux différents systèmes de notation. Le premier s'inspire de l'écriture musicale en partant de 64 odeurs de base raccordées



Salle des machines de la navette spatiale et temporelle *Smeller* : vue rapprochée.

à un clavier de 64 touches qui renvoie à 8 octaves dans la partition et chaque clé est rattachée à une odeur particulière. Les notes olfactives peuvent être enregistrées de manière à être lues dans un format MIDI. La relation temporelle entre ces odeurs et la façon dont elles apparaissent s'adaptent parfaitement à une partition musicale. Mais lorsque nous allons augmenter la capacité du *Smeller* (et en même temps réduire l'encombrement de l'appareil) en construisant *Smeller 3.0*, nous

aurons alors besoin d'un autre type de notation. J'y travaille déjà et les partitions ressemblent davantage à une carte astrologique. On dessine un cercle et à l'extérieur de ce cercle, il y a 64 composants basiques et on doit décider des liens entre eux ainsi que de du rythme des transitions entre eux. Faut-il une progression lente ou rapide pour passer d'une odeur à une autre, ou pour passer d'une odeur agréable comme celle d'un fruit à une odeur qui vous repousse comme celle d'un corps en décomposition ? Le comportement face aux odeurs n'est pas seulement culturel, il est aussi génétique, et l'on évite instinctivement les odeurs de mort ou de putréfaction.

Comment dans ce cas concevoir certains effets dramatiques ?

Une surdose d'odeurs peut déclencher des représentations horribles. Si on pense à un film qui restituerait les odeurs des situations vues sur l'écran, on entre dans une réalité physique qui est bien plus forte que ce qu'on peut imaginer. Mais sentir une odeur, c'est aussi recevoir un message qui parfois vient de très loin. Quand on sent le tigre parfois, c'est parce que le vent transporte quelques molécules de la sueur du fauve longtemps avant qu'on ait la possibilité de l'entendre rugir. On a alors le temps et la chance de pouvoir se mettre à l'abri. C'est vrai que c'est difficile d'imaginer une idée de plaisir associée à un film de guerre ou à un film d'horreur en odorama, mais ce sont de toute façon des genres particuliers qui procurent des plaisirs non moins particuliers.

Avant *Smeller 2.0*, le projet le plus ambitieux et le plus long à réaliser avait été *Mudra*, ce CD-rom permettant de découvrir le langage des signes. Quel lien établis-tu entre ces deux programmes de recherche et ces deux objets ?

Il y a des relations évidentes entre les deux, ne serait-ce que parce qu'ils se situent à la frontière de l'art et de la science. *Mudra* est né d'une intuition et d'une impulsion artistiques. J'étais fasciné par l'économie et la puissance poétique du langage des signes, un langage corporel qui était capable d'exprimer les relations temporelles et spatiales dans le temps et dans l'espace. Les non-entendants peuvent dire des choses avec une précision qui est au moins aussi grande que celle du langage parlé. J'étais surpris de l'ignorance que la majorité entendante avait de la minorité des sourds, ignorance doublée d'une peur et d'un mépris tels que l'on a longtemps empêché (et on continue de le faire dans certains pays) les sourds d'employer le langage des signes. Mon projet est, tout comme *Smeller 2.0*, devenu une université au meilleur sens du terme. Pour *Mudra*, j'ai dû me mêler d'informatique, de neuro-linguistique, de neurologie... alors que j'ai étudié la sculpture. On peut évidemment dire que le langage des signes est une façon de produire des sculptures extrêmement fugitives, des séquences qui produisent du sens. Je travaille également à un livre sur les signes et les odeurs. J'aimerais disposer d'assez de moyens pour produire dans un délai court un interface permettant de contrôler les changements d'odeurs par les gestes. Le clavier de piano est une interface très insuffisante pour les « osmodramas ». Il serait préférable de disposer d'une sphère à l'intérieur de laquelle il y aurait une incroyable quantité d'espaces ou de zones pour déclencher des odeurs. J'adorerais contrôler les odeurs avec un Theremin. Jusqu'à ce que le produit de cette communication retourne au corps, il y a une transmission du cerveau aux mains. Je soupçonne le langage des signes d'avoir été inventé avant la communication verbale, parce qu'il est plus abstrait et moins iconique. Si je choisis des domaines peu ou pas explorés, c'est parce que lorsqu'on s'aventure sur des terrains où mille personnes sont occupées, cela entraîne une distorsion. J'aime les endroits qui ne sont pas surpeuplés. Je sais qu'il faudra quelques générations avant qu'un emploi sémantique de séquences olfactives ne devienne un standard dans nos cultures. Mais je suis persuadé que ce sera un jour le cas. Il n'y a pas grand chose qui s'y oppose.

Berlin-Paris, mai 2014



Partition pour l'osmodrama « Restaurant » annotée par Wolfgang Georgsdorf.