

***Incube* : structure vivante**

Sophie Aumont

Numéro 81, printemps 2002

Arts d'attitude

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/46042ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

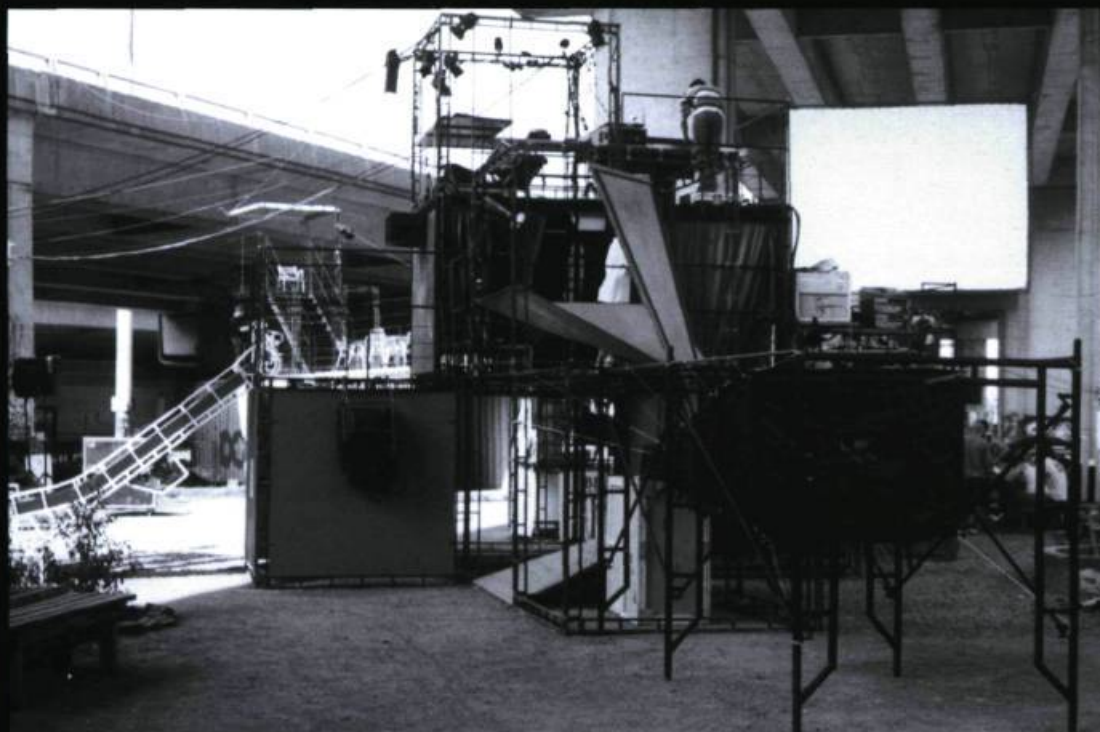
0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Aumont, S. (2002). *Incube* : structure vivante. *Inter*, (81), 34–39.



INcube à l'origine Proposition

À la suite de la présentation de la *Tour de Babel* en novembre 1999, lors des treizièmes *Rencontres Vidéo Art Plastique* à Hérouville St-Clair, les équipes Station Mir et CloaQ décident de prolonger leur collaboration dans la création de projets collectifs. La proposition est faite de produire une structure modulable, constructible à partir d'unités volumes « CUBE » métalliques de deux mètres sur deux. Ce projet allait permettre de trouver un équilibre entre l'énergie physique nécessaire à la fabrication de la structure en métal et le temps pour l'investir, y réfléchir et faire évoluer le projet au travers de ses déplacements, sa construction, sa déconstruction et l'évolution du groupe lui-même.

Le principe

INcube est une structure en métal assemblée à partir de modules cubiques créant des espaces d'expositions identiques pour chacun des intervenants.

Sur chaque nouveau montage, les collectifs d'artistes Station Mir/CloaQ se déplacent afin d'appréhender l'espace qui est mis à leur disposition pour déployer la structure. L'équipe réfléchit et formule la mise en espace d'*INcube*. Groupée ou éclatée, elle s'organise de manière à permettre la déambulation des spectateurs. La structure est pensée comme une interface entre ces derniers et les installations présentées par les artistes. La circulation du spectateur implique dès lors une multiplication des points de vue et de lecture, propose des espaces d'échanges et de manipulation des installations, institue des temps de dialogues et d'observations. Sur chaque événement, un bar est intégré à la structure, donnant au spectateur la possibilité de rester et de suivre la programmation musicale proposée en plus des installations.

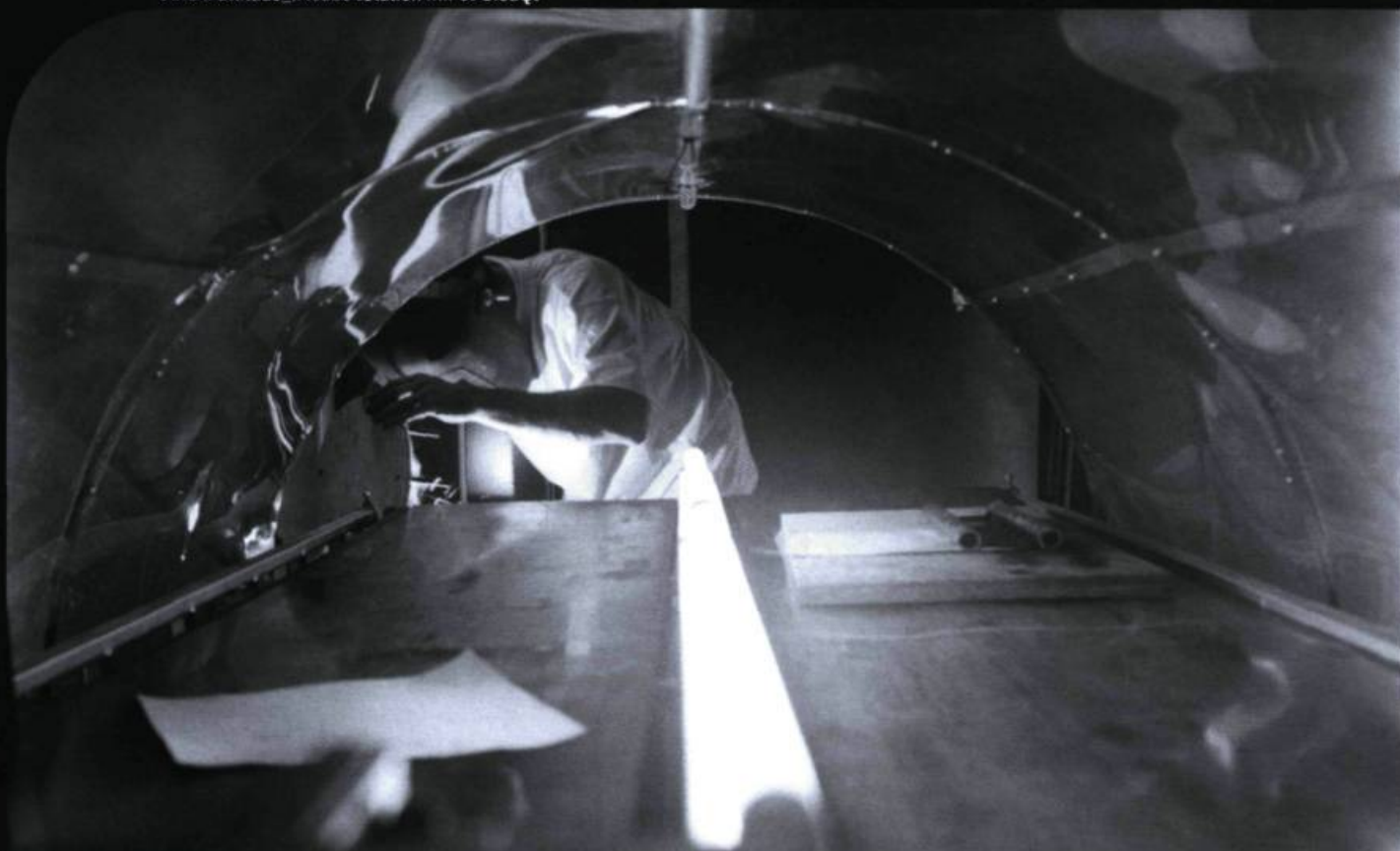
Sur chaque projet, Station Mir/CloaQ s'entourent d'artistes musiciens, plasticiens, performeurs, qui pour la plupart ont déjà travaillé et séjourné avec l'équipe dans le cadre des résidences qu'elle organise. Par ailleurs, proposition peut être faite à des artistes rencontrés sur place d'investir un des modules afin de s'installer et de participer à l'ensemble construit.

Nous essayons, pour chaque événement, de fabriquer quelques cubes supplémentaires, donnant au projet un sens « prolifique ». L'expansion de la structure permet d'occuper davantage d'espace et de proposer de plus en plus d'interventions et de possibilités de lecture.



INCUBE à Québec. À l'occasion de l'événement *Arts d'attitudes*, organisé par le Lieu dans le cadre de *France au Québec, la saison*, la structure *INCUBE* a été montée sur le site de l'îlot Fleurie de Québec, en cinq jours, par une quinzaine d'artistes français. L'équipe française a bénéficié de l'aide précieuse d'Henri Louis CHALEM, Yves DOYON et Daniel ROCHETTE, les interlocuteurs québécois prenant en charge le bon déroulement du projet à Québec.

À partir de vingt-cinq cubes, trois modules ont été déployés sous les échangeurs du site de l'îlot Fleurie afin de créer un espace de déambulation pour les visiteurs futurs. Le conteneur qui avait permis l'acheminement de tout le matériel nécessaire à la construction d'*INCUBE* s'est trouvé intégré à la proposition finale. Réserve de rangement pour le matériel technique, il a servi également de bar, d'espace d'échange pour les curieux et de terrasse avec vue sur l'aménagement spatial d'*INCUBE* et des installations présentées.



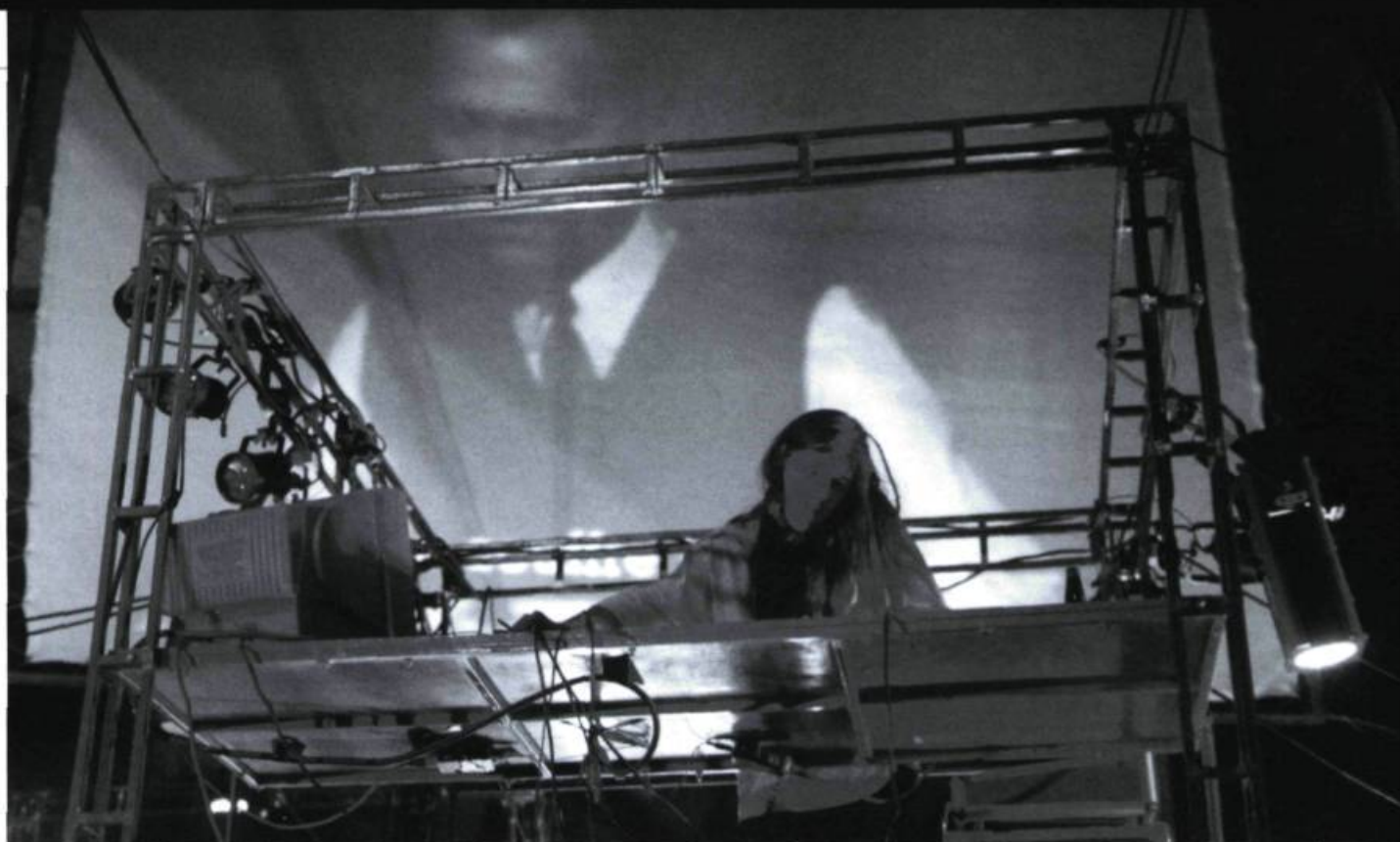
Sur le conteneur, trois installations se côtoyaient. Yveline LECUYER a déposé au fond d'un cube transformé en cage un ours géant éventré. La mousse blanche sortie des entrailles reflétait la lumière alternée d'un écran de télévision tourné vers lui. Une adresse Internet inscrite sur une des bâches de la cage invitait le spectateur à envoyer une histoire d'ours. Aymeric GHERRAK a construit, pour l'occasion, une borne de jeu vidéo recouverte d'une peau de vache synthétique. *ESB : The Game : 20 balles, 20 vaches, 20 minutes et mort aux vaches* est liée à l'actualité française qui annonçait tous les mois la découverte des vaches atteintes de la maladie de Kreutzfeld-Jacob. Dans un tel cas, les autorités françaises décidaient de l'abattage complet et définitif du troupeau de bovins. Enfin, sur ce conteneur, Christophe CUZIN, peintre et enseignant aux Beaux-Arts de Caen et Paris, a investi le module cube en réfléchissant à l'espace qu'il représentait et à la possibilité de faire sentir pleinement cet espace cubique, intérieur et extérieur, au regardeur. Collé sur la partie supérieure du cube, un cadre – moulure en polystyrène peinte en doré – donnait à lire, comme tableau, l'ouverture du cube vers le ciel, sa couleur éphémère et sa fugacité.

Sous l'écran vidéo géant, installé entre deux piliers de l'échangeur, se trouvait un autre module, le plus petit. Raynald CARON y présentait une chaise articulée en métal et velours rouge permettant de découvrir, assis, une animation 3D, diffusée sur un ordinateur portable installé dans un périscope en bois vernis acajou et dont les lunettes de lecture étaient rouge pour un œil, et bleue pour l'autre. L'animation 3D que l'on pouvait ainsi voir en relief représentait la structure *INcube* effeuillée. Certaines faces des cubes proposaient des images de familles dont les personnages étaient transformés en lombrics. En dessous, deux ateliers construits par Manuel PASSARD et Christophe BOUDER, chacun d'eux occupant un cube. Ces derniers étaient reliés par un tapis roulant à découvert et disposaient d'un éclairage aux néons. Le tapis transportait d'un atelier à l'autre les objets en cours de réalisation que les spectateurs pouvaient ainsi découvrir. Des persiennes posées dans les ateliers dissimulaient le travail des ouvriers-artistes en pleine activité pendant l'ouverture de la structure au public.



Ce module intégrait également des interventions de jeunes artistes québécois. Celle du Collectif occasionnel de l'îlot Fleurie, qui a recouvert les parois d'un cube à l'aide de plaques d'herbe et disposé un fauteuil et une table basse à l'intérieur, créant un lieu de rencontre et de discussion. Martin RENAUD qui, après plusieurs interventions et expérimentations, finit par proposer une action. Durée de l'action, deux heures : l'artiste coincé debout entre une plaque de bois et une vitre demandait aux spectateurs de déverser des seaux de terre afin de le recouvrir progressivement. L'action prit fin lorsque, l'ensemble devenu trop lourd, Martin RENAUD respira trop fortement, brisant ainsi la vitre et répandant la terre au sol. Ce module comprenait également un « cube-scène » où se sont produits des DJ français et québécois. Jive Biquette, DJ Courbe, DJ Lucie, DJ Range, DJ Gengis Dhan bénéficiaient de l'écran géant placé juste au-dessus d'eux et sur lequel étaient projetés des *mixs* vidéo *live* et préparés.

Le dernier module, le plus grand et le plus complexe dans sa construction, rassemblait les régies son et vidéo gérées par Olivier TALOUARN et Tristan MACKENZIE, la régie lumière gérée par Françoise BÉROT, une scène placée au deuxième étage pour les musiciens électroniques, un bar situé en avancée, au sol, pour les visiteurs, un toboggan rouge sur le côté et sept installations à appréhender, le tout organisé comme « espace déambulatoire ».



Bernard MARTIN s'enferma dans une cage, à ciel ouvert, aménagée par ses soins. Deux points de vue permettaient d'écouter Bernard MARTIN expérimenter des boucles musicales avec, comme matériel, une trompette, un synthétiseur, un séquenceur, deux micros et des enceintes dissimulées sous un faux plancher recouvert d'herbe synthétique. Il lui arrivait d'inviter des gens à prendre un des micros pour l'accompagner. Plus loin, une sculpture d'Éric MAREAU occupait deux cubes superposés. La sculpture est composée de trois pans de bois reposant à la fois sur un plancher incliné et sur la structure cubique. Éric développe ici une proposition unique en rapport au projet *Incube*. Cette précision explique une partie de la recherche d'Éric qui, en construisant une sculpture, cherche la relation la plus juste entre celle-ci et l'espace qui la contient.

Toujours en bas de ce module, nous pouvions voir l'installation de David NEAUD. Sur des ballots de paille étaient présentées une vidéo de boucles « musicales bruitistes » ainsi que trois petites sculptures mécanisées. L'ensemble de l'installation produisait des phrases musicales répétitives. David NEAUD a proposé également, dans le cadre de la programmation, trois mini-concerts. Interventions musicales intimistes du Théâtre magique, lors desquelles il manipule des pétards, des jouets, des lumières donnant vie à des scènes théâtrales. À côté, Alain BIET proposait de suspendre dans un coin du cube une boule de fourrure banche informe et de projeter dessus, en boucle, un film super 8 mettant en scène le personnage Méric à boules blanches, travestissement dont il se pare pour la réalisation de films amateurs pleins d'humour. Nicolas GERMAIN (el TiGeR CoMiCs GroUp), qui s'est produit sur deux concerts lors de la programmation de l'événement *Incube*, donnait à voir, dans un des cubes, une partie de sa production d'images graphiques vidéo travaillées à partir de la récupération d'images télévisuelles, de mots slogans et de couleurs vives. Travail d'ailleurs proche de celui de David DRONET, qui utilise également la récupération d'images télévisuelles et numériques. Ce dernier les retravaille en les superposant, en les mixant afin d'obtenir de leur sens premier un brouillage poétique et visuel. Une des vidéos de David DRONET, *Quest*, était diffusée sur des moniteurs infiltrant, de manière parasite, l'ensemble des modules d'*Incube*.



Au premier étage se trouvait une mini-salle de projection, six places proposées par le Collectif Occasionnel n°3 : Sophie AUMONT, Virginie OSMONT, Sylvain TRANQUART. Une vidéo d'une vingtaine de minutes était projetée lors de séances organisées en fonction de la programmation générale. Le collectif, cinq mois durant, de décembre à avril 2001, a voyagé avec un des modules cubes, s'en servant comme cadre, sculpture, support, espace, donnant forme à dix-sept séquences vidéo mettant en scène le cube. Il a été monté au pied de la tour Eiffel, à Montmartre, sur une aire de pique-nique à Beaumont, en Auge, arrangé en une sculpture sur socle en béton à Arromanches, mis en situation sur la plage de Saint-Aubin, monté sur roues sur une voie ferrée à Louvigny, transformé en auge pour les vaches de Canapville, plongé dans la fontaine sacrée de saint Laurent et béni, puis a servi de place de parking à Carrefour, de discothèque improvisée, a été suspendu à un arbre en référence au *land art*, ou exposé au Frac Basse-Normandie lors d'un vernissage-action.

Enfin, à l'arrière de ce module se déployait une installation de Henri Louis CHALEM et Yves DOYON. Un soufflet long de deux mètres proposait plusieurs lectures d'une vidéo placée à la base du dispositif. Le jeu consistait à découvrir l'image lointaine à l'aide d'outils différents, déformant, rapprochant, pixellisant, éloignant l'image vidéo et sa lecture globale.



Voilà donc un descriptif de l'ensemble de la proposition *INCube* présentée lors du festival. Ici n'est relaté que ce qui composait directement la structure et son contenu, que nous avons travaillé préalablement à sa présentation à Québec. Mais sur place le dispositif a été traversé par d'autres événements artistiques, performances, concerts, interventions plastiques, histoires et rencontres...

Une année a été nécessaire pour l'organisation de ce projet *INCube* à Québec ; année pendant laquelle il a fallu harmoniser l'ensemble des démarches pour mener à bien sa réalisation, réussir à mobiliser l'ensemble de nos partenaires, organiser la logistique pour l'acheminement du conteneur à Québec et le voyage des quinze artistes français.

Il sera intéressant de noter que cette histoire fut, au-delà du projet, perturbée par les attentats du World Trade Center, faisant de nous des ressortissants coincés neuf jours supplémentaires à Québec. Cela nous a permis d'organiser au bar le Scanner une soirée *off* au festival. Nous avons proposé une série d'interventions préparées par les artistes, à l'aide soit du peu de matériel qui leur restait, le conteneur étant reparti vers la France, soit avec l'aide du Lieu et du matériel mis à notre disposition pour y travailler.

***INCube*, structure vivante Expositions**

INCube a été monté la première fois à Querreville (50) dans une ancienne serrurerie en front de mer, les 6 et 7 juillet 2000, sur invitation de la compagnie de l'Élan bleu. À Loos-en-Gohelle sur la Base du 11/19, les 15, 16 et 17 septembre 2000, dans la Salle des pendus de Culture commune avec qui nous sommes artistes associés. Aux ateliers de la Fonderie, à Hérouville St-Clair, le 22 septembre 2000 dans le cadre du lancement de la saison 2000-2001 du Centre d'Art Contemporain. À Québec sur le site de l'îlot Fleurie, à la suite de l'invitation au festival *Arts d'attitudes*, organisé par le Lieu du 6 au 9 septembre 2001. Enfin, *INCube* a servi de support à l'intervention culinaire et multimédia du Club automatique lors de la clôture des quizièmes *Rencontres Vidéo Art Plastique*, au CAC d'Hérouville St-Clair.



Le collectif

INCube est une proposition collective singulière et complètement inhérente aux collectifs Station Mir et Cloaq. Ces deux structures artistiques associatives qui forment un noyau dur unique s'interrogent elles-mêmes sur leur attitude et sur la place de chacun dans ce rassemblement. Nous avons choisi le groupe plutôt que l'individualité, sans mettre cette dernière de côté. Alors est-il possible de montrer ensemble ce que nous sommes séparément, puisque nous sommes ensemble ? *INCube* pose donc la question suivante : que doit être notre proposition collective ? Quelques réponses depuis ont été apportées : parasitage, groupe dans le groupe, travail à l'extérieur du groupe, affirmation individuelle dans le groupe. Mais les résultats ont finalement été noyés dans la peur que nous avons de nous-mêmes et de l'affirmation de notre groupe. Et ce retrait, quant à notre travail, que nous portons chacun en nous, est notre premier obstacle.

La base du projet est viable et même prometteuse : le collectif a choisi de construire son propre espace d'exposition, son propre support et a décidé de rendre l'ensemble ouvert et itinérant et de construire ainsi son histoire sur le déplacement, les rencontres et l'échange. *INCube* devient à la fois l'espace identitaire du groupe et son espace d'expérimentation, essentiel à la construction et à l'affirmation de cette identité.



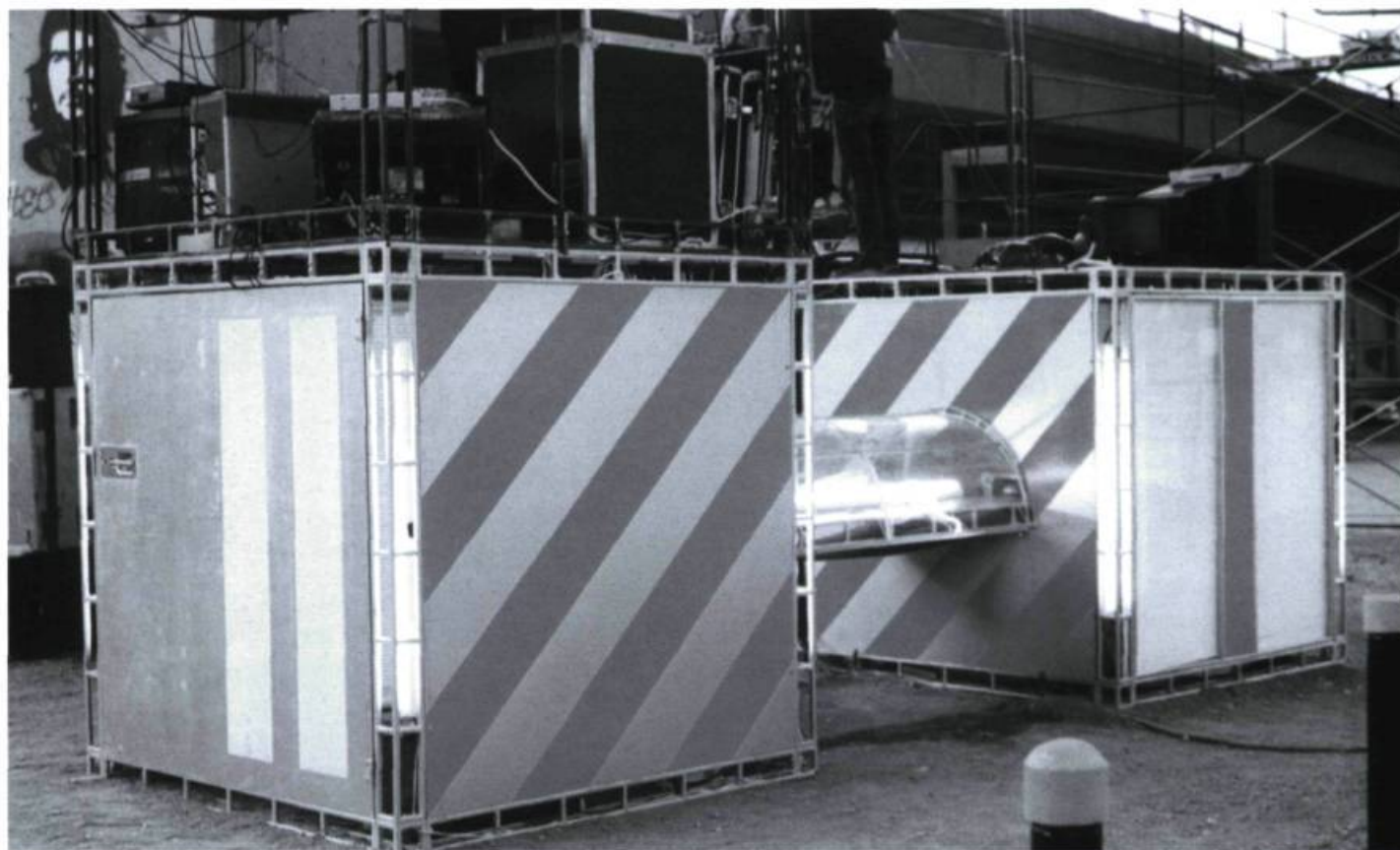
La structure *INCUBE* peut pénétrer tous lieux et faire plier le contexte dans lequel elle est introduite à son avantage en réorganisant sa circulation et sa lecture. À nous, ensuite, d'habiter notre propre espace de manière réfléchie et commune. Plusieurs possibilités s'offrent à nous. Pour le moment, nous n'avons expérimenté qu'une des possibilités, celle du remplissage.

INCUBE a cet avantage de pouvoir prendre forme à nouveau. Nous pouvons, dans ce cas, reposer les questions jusqu'à ce qu'arrive ce qui doit arriver. J'entends par là trouver notre propre cohérence et l'affirmer sans peur. Une proposition : un chef de projet différent sur chaque événement insufflant à l'équipe une direction particulière et expérimentale, comptant sur une organisation des places de chacun et de la prise en compte de ses compétences. Ce dernier élément est essentiel dans le sens où le groupe se constitue en « équipe créatrice ». Pourquoi ne pas limiter le nombre des invités afin de construire tranquillement la cohérence dont nous avons besoin ?

L'énergie qui nous anime collectivement et les expériences accumulées nous amèneront à faire évoluer ce projet.

Une architecture à habiter

INCUBE est peut-être et avant tout une proposition architecturale. « Structure modulaire en kit. » Forme d'urbanisation, *INCUBE* concrétise « l'utopie réaliste » du groupe et sa préoccupation d'habiter pleinement l'espace social qui le contient. *INCUBE* nous permet d'investir fortement les lieux dans lesquels nous sommes invités. À travers cette structure montable et démontable, jeu de mécanos à échelle humaine, nous déplaçons notre mode de vie, notre propre organisation, répétant nos gestes quotidiens dans des contextes différents. Cette architecture que nous connaissons nous met à l'aise et nous donne contenance. Nous l'avons fabriquée, nous l'habitons, la pratiquons, nous fourmillons dans cet espace, dans notre espace. Nous savons comment nous y rendre toujours utiles, nous savons quoi y faire, comment la construire pour qu'elle nous supporte et nous la supportons.



Comme des architectes, nous avons choisi la forme du module, calculé sa résistance, ses proportions, déterminé ses matériaux. Nous étudions, préalablement à chaque intervention, sa disposition dans l'espace à l'aide d'un logiciel 3D. Nous composons la forme déambulatoire qui sera proposée au visiteur, nous y intégrons des points de détente et de rencontre (le bar). Nous fabriquons alors un espace singulier d'échange et de création éphémère. *INCUBE* est une proposition architecturale généreuse...

... *INCUBE*, jusqu'à aujourd'hui, exposait les paradoxes, les contradictions et la diversité des engagements artistiques, en confinant des propositions plastiques, visuelles et musicales dans un espace réduit où les travaux se touchaient, se regardaient, se gênaient, se complétaient. Il s'agissait là du réel engagement des artistes de décider de partager et d'habiter cet univers complexe, brouillant les données de leur travail au profit d'une œuvre plus vaste qui les dépasse.

INCUBE n'a pas encore trouvé sa pleine cohérence, mais il évolue encore, même dans son immatérialité.