

Kathy Alliou, texte in OTEL otel, édition originale n°82 de la collection Cardinaux , novembre 2004.

Ingrid Luche a la délicatesse de nous laisser à distance de son propre corps et du narcissisme en art qui a fait de la fascination comme du rejet de soi l'argument de captations ou de mises en scène dont le sujet est inéluctablement la disparition. Car la surface qu'elle perce, qu'elle abîme à petites touches, de pointes une à une plantées, comme le ferait le tatoueur qui prend la mesure d'une nouvelle peau, l'évalue, le palpe, est celle du mur porteur des stras. Des mains oblongues, aux longs ongles à la limite de la gêne, pressent en sollicitant les coussinets des doigts, afin d'appliquer la bonne pression et d'incruster le stras à la surface même du mur. Le moment de pose des stras, s'effectue face au mur, sans recul, le nez dans les étoiles puisque ces ensembles forment, pour peu qu'on les observe de très près ou d'un peu trop loin, des galaxies, dans leur grande variété de formes.

Langue inconnue. Les stras dessinent de courtes phrases telle Sexe-moi - qui n'est pas sans rappeler le *Use me* de Bruce Nauman¹ - qui, d'autres fois, revêtent un caractère énigmatique voire codé, Alnytod BOGOTA. Même s'ils procèdent d'une langue que l'on ne maîtrise pas, le plaisir que l'on éprouve à dire ces mots pour soi, à se les murmurer, nous la rend familière. Le stras Le cercle OTEL mêle différents signes : la langue par l'emploi de mots problématiques, de transcription phonétique, un sabir touristique qui nous permettrait de garder nos repères sous toutes les latitudes (*otel, bankotel...*)²; une signalétique urbaine que l'on imagine comme des enseignes scintillantes ; et autres quasi-pictogrammes récurrents dans son travail, tel ce cercle coiffé de flammèches. Un autre consiste en une anamorphose de crâne, vanité inspirée du tableau *Les Ambassadeurs* d'Holbein, laquelle, toujours à l'aune d'une métaphore galactique, aurait pu résulter de l'utilisation d'une optique de télescope aberrante. Le caractère vain et futile de notre court passage sur terre est exacerbé par sa réalisation en stras, clinquants artefacts de pierres précieuses.

Ingrid Luche utilise le stras avec parcimonie. Elle se refuse à en décliner la forme à l'envi, sur tous les supports, à reproduire dans le champ artistique les dérives marketing du *branding* qui substitue au produit valorisé par la marque, la marque en tant que style de vie, le produit devenant accessoire. Impérieuse exigence pour qui travaille à la lisière des deux mondes. Certains de ses courts poèmes en stras ont fait se rencontrer, au prétexte de la rime, différents vocables, dont les grandes marques qui semblent directement issues de nos dictionnaires de rimes contemporains : *Kamasutra, Marijuana, Virgin Cola*.

Qui voir ? Qu'y voir ? Les balcons d'Ingrid Luche sont unipersonnels, ils ne pourraient en tout cas accueillir les trois personnages de Manet (*Le Balcon*), mais Berthe Morisot, seule, ou plutôt soyons de notre temps, Sydne Rome, égérie de Roman Polanski dans son film *Quoi ?*, car c'est le nom de Sydne Rome qu'elle a donné au balcon en contreplaqué. Les représentations picturales de balcons par Manet ou auparavant de Goya (*Majas au balcon*) décrivent un lieu de parade, d'où l'on pose et qui, corrélativement, confinent le spectateur à l'état de contemplation. Ils constituent un espace complexe pour voir et être vu simultanément.

Ingrid Luche se réfère au balcon comme élément construit qui traduirait l'extension d'un espace vital dans les architectures précaires des mégapoles. Les espaces habités l'emportent petit à petit sur l'inoccupé et le vacant - qui sont l'apanage des civilisations riches - et les balcons, fermés, deviennent des niches de la vie domestique. Le bois tel qu'utilisé pour le balcon *Sydne Rome* ne renvoie pas comme dans un imaginaire confortable, aux meubles d'époque et aux essences rares mais il est synonyme de risques et d'incendies. Cette impression a certainement nourri l'artiste dans la facture des balcons. Leur finition délibérément artisanale (balcon en plaques de *plexiglas Terracita*) pourrait en être l'indice, de même que l'utilisation de la pyrogravure et les quelques traces de couleur, gouttes de peinture sur une palissade de chantier (*Sydne Rome*).

Le balcon comme extension du domaine privatif désigne un entre-deux, une alcôve entre chez soi et dehors. On l'imagine comme un espace d'agrément car si la rigueur de l'exposition extérieure est trop forte, le repli est immédiat, facile. Mais parfois l'intérieur aussi peut être une fournaise et le balcon devient un refuge, une solution de repli vers une solitude salutaire. L'on trouve ce renversement de la fonction sociale du balcon dans le roman (poème, théâtre ?) d'Olivier Cadiot *Retour définitif et durable de l'être aimé*. Le balcon comme échappée d'un monde insoutenable, au risque du froid extrême : « J'ai froid, un néon bleu s'imprime sur le blanc, blanc, bleu, alternatif, je ne devrais pas rester si longtemps sur ce balcon, il fait trop froid, je vais prendre froid, mais je suis obligé d'être dehors, dedans c'est impossible, je ne tiendrai pas »³. Difficile de choisir entre cette vie sociale, la complaisance au monde et le retrait, soumission à un autre type de tourmente. En milieu urbain, les néons sont partout, en extérieur, enseignes lumineuses et souvent clignotantes et en intérieur, douces lumières d'ambiance des maisons ou version crue des éclairages collectifs. Le *Lustre gris* d'Ingrid Luche emprunte à chacune de ces deux familles d'éclairage son inspiration : une lumière tamisée, grâce aux ampoules à économie d'énergie dont la douceur se voit renforcée par les gélamines qui les habillent et qui diffusent une lumière chaude, à peine colorée ; une résonance industrielle, dans la mesure où la suspension s'apparente à un éclairage temporaire, enchevêtrement de câbles visibles, de néons et d'ampoules qui prennent appui les uns aux autres, négligemment, s'il n'était évident que ce caractère fortuit signait en réalité le mouvement naturel d'un équilibre maîtrisé. L'artiste a privilégié une forme légère du luminaire et a favorisé fragilité et simplicité de moyens. Il y a dans ce luminaire quelque chose qui pourrait s'apparenter à un hommage à l'ampoule nue, mais, histoire du design oblige, les ampoules sont sobrement voilées et gardent une part de mystère.

Le choix de l'acier et du *plexiglas*, matériaux industriels modernes, pour la réalisation du balcon intitulé *Patricia*, semble découler d'une théorie puriste dans laquelle la fonction détermine strictement la forme de l'objet et facilite son passage à une production sérielle. D'ailleurs la puissante présence du balcon de métal tendrait à conforter cette idée mais son impact est contrecarré par le titre qui lui est donné : Patricia (souvenir de l'artiste d'une robuste jeune femme portant ce prénom ? Référence, dans la prolongation de Sydne Rome, à une actrice ?). Mais les choix d'Ingrid Luche ne répondent pas à une logique abstraite et systémique. L'époque d'éradication de l'ornement est lointaine et désormais celui-ci a retrouvé sa part de légitimité en design comme en architecture. A la différence des deux autres, le balcon en contreplaqué, *Sydne Rome*, pourrait constituer un exemple d'ornement contemporain. L'on y retrouve les fonctions classiques de l'ornementation, en plus de l'habillage des façades par les balcons, la mission symbolique de transmission d'une culture relative à une communauté, manière d'introduire, en plus d'un embellissement, du sens dans ce qui nous entoure. Les inscriptions pyrogravées sur ce balcon concourent à le couvrir partiellement de brun. Il ne s'agit bien sûr, ni d'éléments floraux, ni de figures géométriques promptes à les inscrire dans une histoire des arts décoratifs. Elles marquent à sa surface des dérapages et des brûlures, des mots griffonnés et d'autres petits dessins graffitis maladroitement. Ce genre de témoignages en principe rapidement exécutés à la sauvette sur les murs des maisons et les pupitres d'écoles, requièrent ici attention et patience : quête d'une même typologie de formes (inscriptions de style graffitis) par des procédés totalement différents. L'ornement, voie privilégiée de l'introduction du raffinement dans le quotidien prend un chemin spécial pour le balcon *Sydne Rome* puisque sa référence aux signes urbains correspond à un code de marquage individuel ou collectif qui, pour les autres, renvoie à un élément de détérioration. L'artiste joue de cet antagonisme en perçant les parois du balcon pour mieux les rafistoler ensuite. Ces raccommodages ont le charme des fragilités apparentes et la force de ce qui a survécu au danger.

Comment gagner du terrain ? Cette interrogation, qui peut se lire à la fois sur un mode sportif et militaire, nous entraîne effectivement dans les grandes métropoles où l'exiguïté des lieux de vie oblige au déploiement d'une stratégie vitale de gain d'espaces. Le balcon se trouve modifié dans sa forme, adapté à sa nouvelle fonction, il est couvert. Ainsi, à l'harmonie des balcons à balustrades ou en fer forgé se substitue une toute autre allure, non ordonnée, une architecture en friche, que l'on aurait laissée se développer selon les besoins des habitants.

Robinson, le personnage d'Olivier Cadiot, réalise cet échafaudage mental dans sa stratégie de survie : « Il a gagné, j'écoute, j'écoute tout ce qu'il dit, je n'en ai plus pour longtemps, je bois ces paroles, la seule manière d'échapper à ces gens serait de rester sur ce balcon *ad vitam*, s'accrocher à la façade avec un bivouac d'alpiniste, vivre pour trois mois, couverture de survie, boîte de conserve qui chauffe toute seule dès qu'on tire la languette, ne plus jamais redescendre ».⁴

Le monde d'Ingrid Luche recèle une part de challenge sportif⁵ (plus que de survie en milieu hostile) mâtinée d'épreuves désamorçées. Le Rocher, coréalisé avec la designeuse Agnès Martel, est une sculpture à forte charge romantique. Il incarne un imaginaire tumultueux qui nous transporte du mythologique (supplices de Sisyphe ou de Prométhée le Titan) au contemporain le plus médiatique (Monaco). Mais il peut aussi être un élément dont la présence apaise : il invite à la pause puisqu'il est préconisé de s'asseoir sur son avancée, sa texture de mousse polyester et sa peinture latex en font un doux promontoire (Robinson voit idéalement son abri adossé à une falaise ou à un rocher...⁶).

Oslo-Sabadell. Avec Dragon Palace, notre immersion se réalise sous la forme d'un voyage mental sur les pas de l'artiste (la Femme invisible ?), mais sans elle pour nous prendre par la main. Le spectateur se croit seul à profiter de la visite des bâtiments saisis de l'extérieur depuis leur façade ou de l'intérieur d'espaces à peine habités, avant de rencontrer dans les tonalités chaudes de la nuit les premières foules (le public) et les premiers personnages (les musiciens), dont les visages floutés ou masqués préviennent toute individualisation. Les seuls et rares portraits réalisés dans Dragon Palace, sont ceux d'enfants. Le voyage qu'Ingrid Luche nous propose dans des villes européennes (que l'on peut éventuellement reconnaître ici par une plaque minéralogique ou là par une enseigne d'hôtel au nom de la ville) recrée un espace géographique unifié. Cet effet résulte en particulier du choix de montage effectué par l'artiste qui contribue à créer une unité de lieu. Il correspond à une organisation aléatoire dans laquelle les entités thématiques se reconstituent fortuitement grâce à l'ordre alphabétique de défilement des images qui lui-même découle du titre donné aux images au moment de leur enregistrement numérique. Ce diaporama ne propose rien de pittoresque et/ou de l'ordre de la mise en scène. Néanmoins les images, issues de villes que nous habitons ou que nous avons visitées, nous paraissent neuves. Dragon Palace pourrait être une réponse de l'artiste à une question essentielle du cinéma et de l'image en général : comment montrer ce que nous connaissons tous, comme s'il s'agissait d'une première fois ?

Les images ont été retravaillées, les couleurs saturées ou supprimées jusque dans les reproductions de tableaux d'Edouard Munch renforçant ainsi leur beauté bizarre et angoissante. Quand l'artifice rejoint le naturel il devient impossible de distinguer entre les ciels et les couchers de soleils naturels ou retouchés, cette distinction perd de son sens. Sur le registre de l'apparement factice, Dragon Palace nous convie aussi à une échappée d'un type gastronomique particulier au fil de pâtisseries nappées, luisantes ou meringuées derrière les vitrines de boulangeries, qui nous touchent en définitive pour leur qualité plastique plus que pour la gourmandise qu'elles pourraient éveiller en nous.

La bande son concourt à la part fictionnelle de Dragon Palace. Elle découpe le récit, contribue à en dégager les temps en interrompant la linéarité et le défilement des images. Elle remplace avantageusement la traditionnelle voix off ou les compositions originales qui souvent teintent l'image d'un caractère dramatique. La musique ne raconte pas l'histoire des images, elle en introduit une autre. Aux coïncidences liées au processus de montage des images font écho les coïncidences liées au rapprochement entre les images et la musique, comme cette image de lion sur une chanson d'Elvis Presley⁷, the King. Cette vidéo pourrait s'appréhender comme un jeu de piste visuel. Nous accomplissons simplement notre travail de spectateur avide de dénicher les subtilités qui, pense-t-on, créeront une intimité avec l'œuvre, si ce n'est avec l'artiste.

Notes

1 – La connivence avec le travail de Nauman se traduit notamment par l'emploi de signes pour leurs qualités graphique (dessins) et visuelle (néon pour le premier, stras pour la seconde) et la création d'un langage sur la base de syntagmes connus.

2 – L'idée d'un voyage-type à travers le monde dans une sorte d'uniformisation constitue une clef de compréhension du travail d'Ingrid Luche qui se trouve incarnée par la vidéo Dragon Palace.

3 – P.O.L., 2002, p. 20

4 – *Op. cit.*, p. 66

5 – Cf. par exemple la pièce intitulée Elastica, maillage d'élastomère, de caoutchouc et de latex qui emprunte l'esprit du sport ou de l'aventure (escalade, crapahutage) à l'univers de la fiction (cinéma, jeux vidéo ?) pour le reconduire dans une logique de loisir et de détente.

6 – *Op. cit.* p. 94

7 – Little darlin', 1977