

Aurore Scotet réalise un ensemble d'actions au moyen de matériaux qui supposent de leur part un changement d'état en même temps qu'ils consistent à envahir un espace. Nuage de plumes, utilisation d'explosifs qui noircissent, lorsque le pigment se libère, la blancheur d'une salle d'exposition, emploi d'une cire d'abeille qui fond sous la chaleur de lampes à infrarouge et s'immisce dans le lieu par son odeur : autant de propositions qui nous plongent au cœur de l'univers enfantin dont on sait qu'il s'arrange de peu pour construire des catastrophes inoubliables, provoquer des chaos. Et quand même ces accidents peuvent paraître infimes, prêt à " foirer ", le danger est toujours là : il suffit d'une allumette pour incendier une forêt ou un musée. Aurore Scotet le sait, mais elle échappe à cette volonté de destruction violente. Elle préfère assurément le monde de la bande dessinée ou du dessin animé qu'aucun drame ne saurait noircir. On l'imagine aisément en préparatrice modèle, jeune fille sage endossant un tailleur Chanel, créant des mises en scène discrètes. On l'aiderait même à allumer la mèche tellement cela peut paraître dérisoire et charmant. Mais quand on connaît la force que peut prendre le battement d'ailes d'un papillon, créant une véritable onde de choc à plusieurs milliers de kilomètres, on est en droit de regarder ces jeux autrement que sous l'angle de l'ingénuité. Aurore Scotet évoque le caractère mortifère de l'art dans son espace muséal, comme elle rappelle non sans gravité l'écoulement inexorable du temps, sans insister, sans y toucher comme on dit, esquissant un autre pas jusqu'à la prochaine fois.

Pierre Giquel.

Extrait de l'article *Grand Atelier*, revue 303, n° 60, mars 1999