

## L'EXPÉRIENCE À L'ÉPREUVE

« *Tout joueur hasarde avec certitude pour gagner avec incertitude...* »<sup>1</sup>.

Avant toute reconnaissance ou intelligence du regard, le dispositif de « *Dernier ticket* » de Stéphane Thidet fonctionne comme un trébuchet. On manque de se prendre les pieds dans ce qu'on ne reconnaît pas tout de suite : les fragments[...]en acier peint en blanc de *Rêve d'une tour*. On trouve, dans cette nouvelle pièce de 2006, l'essentiel des paradoxes récurrents dans le travail de Stéphane Thidet :

Le jeu et le rite, le manque et le doute, la question de l'échelle, l'inquiétante familiarité, le renversement des données temporelles ; tout ceci constitue les éléments d'un scénario dans lequel Stéphane Thidet nous invite à rentrer et à expérimenter.

Les éléments qui constituent « *rêve d'une tour* » forment une *décomposition* au sol et créent un impressionnant assemblage potentiel composé de trois modules principaux et d'une « tête » circulaire illuminée par une couronne de plusieurs rangs d'ampoules électriques qui s'allument et s'éteignent par intermittence.

« le rêve d'une tour », s'il était réuni, formerait une tour de dix mètres de hauteur.

Telle une phrase segmentée en sujet, verbe, complément, *Le Rêve d'une tour* se répartit selon une déclinaison qui à la fois sépare le tout en parties et permet de comprendre une structure. Il en va comme de l'apprentissage d'une langue : on commence par décomposer pour ensuite rassembler, ici le puzzle demeure à l'état de possible. L'enjeu n'est pas dans l'inachevé ou l'infini, mais dans la possibilité ou l'impossibilité d'activer le dispositif dans le réel. En cela, l'échelle 1 détient les qualités requises : dimensions, matériau, d'une fabrication « grandeur nature ». Ce n'est pas un jouet, ce n'est pas non plus un modèle réduit, ni une maquette, c'est une vraie tour de foire, re-fabriquée par un artiste, d'après ses souvenirs de fêtes foraines et ses repérages[...]

La position des structures, bien que stables et soigneusement choisies, laissent deviner le déplacement possible, tel un jeu de mécano géant.

Pourtant cette tour de foire ne peut rester qu'à l'état de rêve car aucun des éléments d'assemblage ne permettra jamais une élévation possible. La frustration est à son comble et le jeu reste un jeu.

On est dans un endroit où tout est possible, dans un éternel présent qui étire le temps. L'utopique république des enfants que décrit Collodi, l'auteur de Pinocchio, le *Pays des jouets* présente le temps du jeu comme un divertissement qui tourne au cauchemar. « Dans les rues, une joie, un vacarme, un tintamarre à rendre fou. » Lumignon, guide du jeune héros dans ce conte, rappelle combien tous les jours sont des jours de fêtes. Or, l'éternelle répétition tourne vite à l'enfer, et à l'enfermement. Lorsque le temps du jeu rejoint celui du rite, on se trouve pris dans une spirale angoissante.

La photographie en noir et blanc *Refuge*, 2006 placée à l'étage de la galerie se distingue d'en bas, mais elle se précise par intermittence, selon la luminosité dégagée par une vidéo projetée sur le mur perpendiculaire. La matité de ses masses sombres contraste avec la surexposition des images projetées aux mouvements contiguës. Un horizon très haut situe un paysage nocturne, en haut duquel surgit un squelette d'architecture. Cette photographie prise de nuit, chargée de masses noires uniformes, contrastent avec les lignes de l'architecture presque cristallines. Un éclairage venant de droite devient le matériau qui tisse ce réseau de lignes évanescences.

Une inquiétante familiarité se joue à partir d'objets ou de situations banales, qui, dans leur forme ou dans leur mise en espace, deviennent potentiellement *autre chose que ce qu'elles paraissent*. C'est dans cet *autre possible* que Stéphane Thidet maintient une probabilité qui vient, qui est en cours, dans un présent actif mais suspendu, toujours en train de se faire et déjà là.

Comme au cinéma, ou bien dans les jeux « interactifs » de simulation, le spectateur pense qu'il aura une influence sur le déroulement des choses. Mais la partie est toujours jouée d'avance, par les scénaristes. Notre liberté d'action en devient restreinte, contrôlée.

*Du vent dans les champs*, 2005, est vidéo projetée en boucle.. Quelqu'un court dans un champ de maïs. Le cadrage serré indique que le poursuivant est celui qui tient la caméra. Le danger, le piège, le risque sont ici palpables, comme dans certains dispositifs de Bruce Nauman. [...] Stéphane Thidet prend ses sources dans la figure cinématographique, notamment le cinéma japonais, comme le film « Onibaba » de Kaneto Shindo dans lequel on perçoit le bruit des herbes froissées dans le vent et dont le rythme obsessionnel de percussion crée un malaise certain.

La caméra à l'épaule introduit aussi une tension dramatique une épreuve plus physique. Nous sommes toujours à quelques pas de celui qui court. L'intensité vient de cette proximité qui est de l'ordre d'un souffle. Un peu comme à la chasse, proie et chasseur partagent un temps, un espace, ils font partie du même équilibre. Le « présent continu » qu'ils partagent est celui de la boucle vidéo. Un effet stroboscopique est produit par le rythme rapide, saccadé des feuillages. De fait, ce qui pourrait être un jeu de cache-cache ou de course-poursuite pourrait aussi devenir une question de vie et de mort. « L'artiste est celui qui joue un jeu méchant » souligne Bruce Nauman. Stéphane Thidet apprécie aussi les jeux qui deviennent cruels lorsqu'ils basculent dans le rite. L'ensemble de l'exposition est lié par un son intense, le souffle d'un vent glaciaire qui résonne et crée une ambiance de drame imminent. De même, l'éclairage cadencé des ampoules de « la tête » de la tour correspond à une respiration ankylosée. Tout semble à l'état latent, en veille, prêt à être réactivé.

Le corps est absent du travail de Stéphane Thidet, ou plutôt présent en creux : ainsi la structure de la tour disloquée, le dos du personnage dans la vidéo « Du vent dans les champs » métamorphosée en tache blanche mouvante ou la figure fantomatique du squelette dans « ASK » de 2005 : Dans cette vidéo, on assiste à une danse macabre exécutée de nuit par un squelette sous un réverbère, tandis que passent des voitures et qu'un chien aboie au loin. Le ralenti des mouvements évoque le calme. Le squelette voluptueux est en mouvement, « plein de vie ». Il tourne, dans un mouvement continu et ample, apaisant. Le sujet, le contexte, devraient dégager une inquiétude et c'est au contraire une figure rassurante.

En revanche, *Planches*, 2001, pourtant reliée à une atmosphère de fête, est une troublante installation. Elle présente les éléments d'une fête, mais au ralenti. Une[...] piste de danse vide, balayée mollement par les disques de deux projecteurs de bal. Le tout s'accompagne du son grave d'un disque vinyle passé à la mauvaise vitesse, crée un sentiment d'engourdissement. L'anomalie est encore présente dans *Hybride#001 (Pimp my Rack)*, 2005, Cette œuvre met en scène une mangeoire métallique « customisée » par des néons lumineux utilisé par les « accros » du tuning. Le contraste entre le soin apporté à cet élément utilisé pour les animaux et l'éclairage électrique dans la nuit, provoque l'étonnement voire la stupeur. Le sous-titre, « *Pimp my Rack* » fait écho, de façon cynique, à l'émission américaine sur les joies du tuning diffusée sur MTV, « *Pimp my ride* »...

Ainsi, les œuvres de Stéphane Thidet inversent le sens de lecture habituel, font voir des objets quotidiens comme des sculptures épurées, prennent un jeu pour une guerre, une tour pour un corps morcelé, et maintiennent la cadence de l'inquiétude et de l'instabilité.

On ne sort pas indemne d'une telle expérience, le regard est égratigné. Il gagne en acuité. la capacité d'alerte est sans cesse activée

Dans la photographie *Park#1*, un adulte tient un enfant par la main. Les deux silhouettes de dos semblent comme pétrifiées. Ils regardent un manège arrêté qui semble être remis en lumière. A l'instant de la prise de vue, on ne sait pas si la fête s'arrête ou recommence. Le souvenir d'un temps indéfini laisse le spectateur dans le doute. Le scénario est presque parfait.

1-Pascal, Pensées, sur le pari, fragment L.418-Br.223),  
2-au sujet du jeu et du rite, cf. *Le pays des jouets*, in *Enfance et histoire* de Giorgio  
Agamben,  
(1)

Marie de Brugerolle.