

I) Électron. *Éloge de la Légèreté*



Richard Skryzak, *Électron*, vidéo, 1986.

http://richard-skryzak.com/portfolio_page/electron/

« Je ne vois pas bien pourquoi les hommes qui croient aux électrons
se considèrent comme moins crédules que les hommes qui croient aux anges. »

George Bernard SHAW

1) *Au commencement, l'Électron*

Électron, créée en 1986, est historiquement ma première œuvre artistique vidéographique. Cette bande vidéo fut montrée la même année dans le cadre de l'exposition *Art et Vidéo* organisée par l'École d'Art de Dunkerque, à laquelle participaient notamment Nam June Paik, Wolf Vostell, les deux pères fondateurs de l'Art Vidéo, et Thierry Kuntzel¹. Elle fut diffusée par la suite dans de nombreuses manifestations, festivals vidéo, expositions. Elle existait au préalable en tant qu'essai sous la forme d'un film super 8, réalisé en 1981 alors que je terminais ma licence d'Arts Plastiques.

Quand j'ai entamé mes études d'Arts Plastiques en 1978, à la fois à l'École des Beaux-Arts et à l'Université de Valenciennes, je faisais essentiellement de la peinture. Une peinture inspirée par la figuration narrative de Gérard Fromanger, Jacques Monory, Peter Klasen, Vladimir Velickovic, Gérard Schlosser, Istvan Sandorfi, et l'hyperréalisme américain de Malcolm Morley, Don Eddy, Chuck Close. Puis sous l'influence de l'Art Conceptuel, j'ai petit à petit délaissé ma pratique picturale, en ce qui concerne ma production personnelle, au profit du cinéma expérimental dans un premier temps, puis de la recherche vidéographique dans un second temps. J'ai raconté cet épisode déterminant, véritable tournant dans ma vie de créateur, dans un texte publié en 2014 dans la revue *Les Carnets d'Eucharis* et intitulé *Les Rêveries d'un vidéaste solitaire*. J'y reviendrai plus longuement dans la partie consacrée à ma vidéo *Écran*.

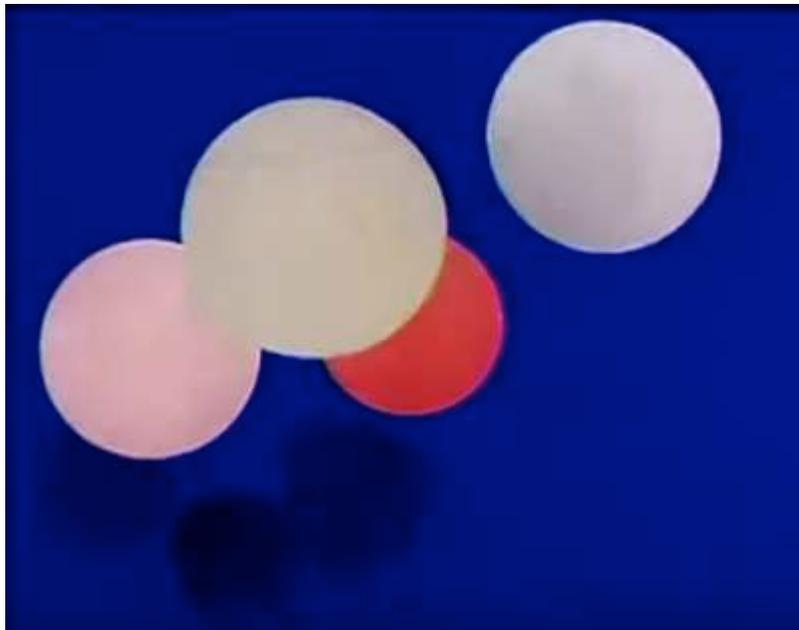
J'étais marqué à l'époque par des problèmes liés à la perception, à la psychologie de la forme, au signe, à la sémiologie, à la « spécificité du médium », à travers la lecture de Rudolf Arnheim, Roland Barthes, Umberto Eco, Clement Greenberg ou Louis Marin. Je m'intéressais aussi beaucoup à la peinture et aux écrits de Paul Klee². D'ailleurs, bon nombre de ses tableaux représentant la lune ou le soleil, par exemple *Clair de lune à St germain* de 1915, se sont imposés comme une référence majeure dans la genèse et l'élaboration d'*Électron*. L'autre sphère d'influence provenant de ma découverte des films abstraits et avant-gardistes des années 20 : *An Optical Poem (1938)* d'Oskar Fischinger, *Symphonie diagonale (1924)* de Viking Eggeling ou *Rhythmus 21 (1921)* de Hans Richter. Ces films épurés formellement, travaillant entre autres la limite entre abstraction et figuration, s'inscrivaient dans une optique non narrative et non industrielle.

¹ Catalogue *Art et Vidéo*, École Régionale des Beaux-Arts, Dunkerque, A bruit secret éditeur, 1986.

² Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, Paris, Denoël, 1985.

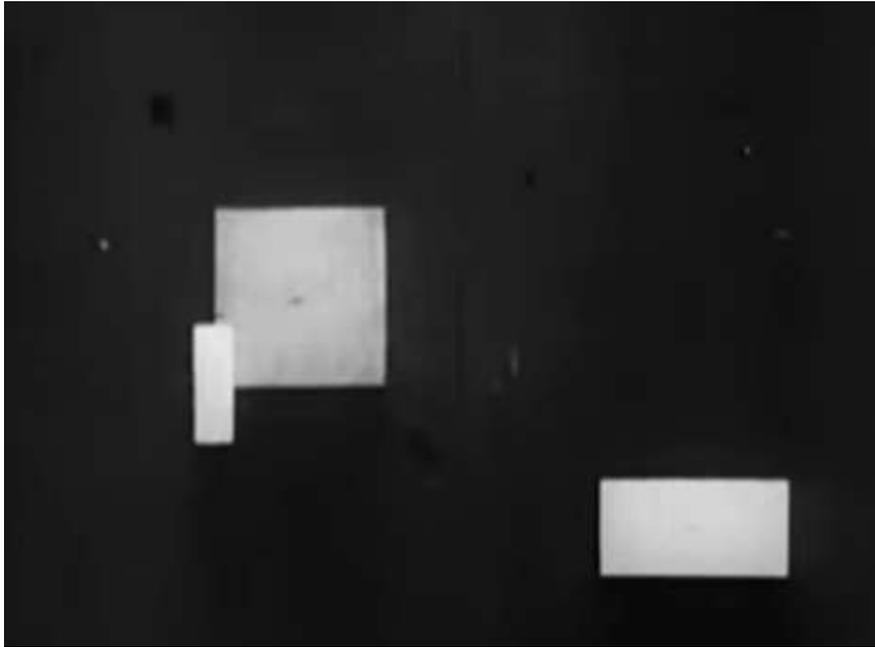


Paul Klee, *Clair de lune à St Germain*, 1915, Aquarelle



Oskar Fischinger, *An Optical Poem*, 1938

<https://www.youtube.com/watch?v=6Xc4g00FFLk>



Hans Richter, *Rhythmus 21*, 1921

<https://www.youtube.com/watch?v=FYPb8uIQENs>



Viking Eggeling, *Symphonie diagonale*, 1921

<https://www.youtube.com/watch?v=MtBjFv46XLQ&t=13s>

Conçus avec des moyens artisanaux, ils correspondaient davantage à ma façon d'envisager le cinéma comme mode d'expression.

Je voulais en quelque sorte rejouer des problèmes plastiques sur le signe iconique abordés notamment par Klee et certains films expérimentaux, avec les outils et les propriétés inhérents au médium vidéographique : cadrage, mouvement de caméra, son, lumière, « électronique ». Les questions étaient alors les suivantes : comment se construit le signe vidéographique ? Comment fonctionne sa perception ? Qu'est-ce qu'une image ?

En somme mon désir originel de devenir vidéaste peut se résumer dans cette formule :

Peinture + Cinéma = Vidéo

Cette équation plastique a jeté les bases de ce qui définit encore aujourd'hui mon identité esthétique et ma sensibilité artistique. A savoir une prédilection pour les formes brèves, une conception picturale de l'image ancrée dans l'histoire de l'art, une approche formaliste et poétique de la création allant de pair avec la profondeur de la réflexion.

Ainsi les notions de signe, forme, identité, contexte, élément embrayeur, révélateur de sens, illusion, représentation, empruntées pour l'essentiel au lexique de la sémiologie, ont imprégné la naissance et la démarche d'*Électron*. Une phrase de Meyer Shapiro est à ce titre assez explicite : « Dans le tableau les parties d'un arbre peint sont des tâches sans ressemblance immédiate avec la forme ou la couleur des parties de l'arbre réel. Ici le tableau semble se rapprocher d'un caractère des signes verbaux. Le signe-arbre dans son ensemble est reconnu comme arbre, souvent grâce à son contexte ; mais les parties ressemblent à peine à des feuilles et à des branches. »³

En d'autres termes, dans *Électron*, une forme (ronde) attrape son identité (lune) en fonction d'un contexte (ciel, maison, route, voitures) grâce à un embrayeur de sens (zoom) qui en détermine la lecture. Il s'agissait donc de montrer que la vidéo avait une vision propre de la réalité, avec ses limites et ses spécificités, et que les notions d'« image objective », « impression de réalité », « analogie », « réel » et « imaginaire » devaient être relativisées au regard des codes iconiques. *Électron* visait à faire prendre conscience de ces problèmes au spectateur.

³ Meyer Shapiro, *Style, artiste et société*, Paris, Gallimard, 1982, p. 30.

Les pages qui suivent, dactylographiées et manuscrites, rédigées vers 1986, rendent compte de l'état de ma pensée d'alors et de la façon dont je présentais cette œuvre.

Présentation

Un rond lumineux blanc sur fond noir apparaît sur l'écran en effectuant toute une série de mouvements de directions et de formes variables ; il quitte l'écran, revient, disparaît en un endroit et réapparaît en un autre. Chaque fois que le point rebondit sur un des bords de l'écran, il est accompagné d'un signal sonore semblable à celui des premiers jeux électroniques.

Au bout d'une minute environ, le point s'immobilise sur l'écran et un zoom arrière laisse apparaître progressivement certains repères référentiels : lampadaire, maison, route, voiture.

Le rond lumineux se révèle être finalement la pleine lune.

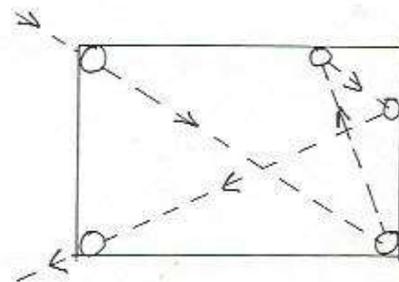
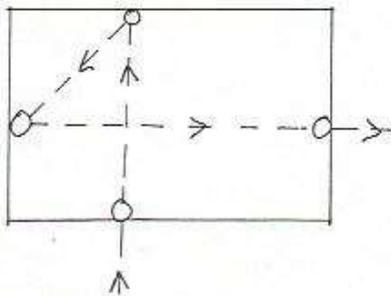
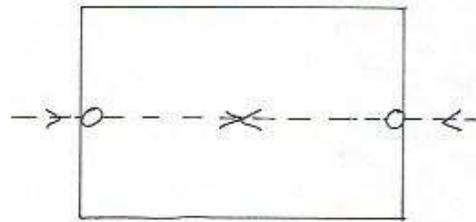
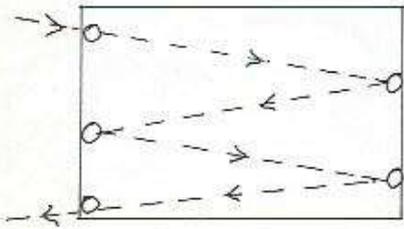
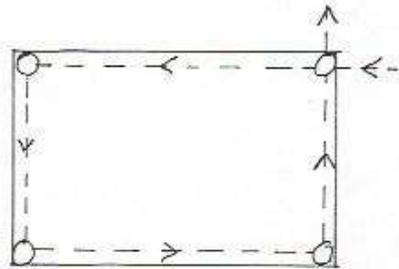
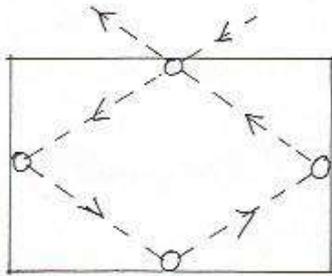
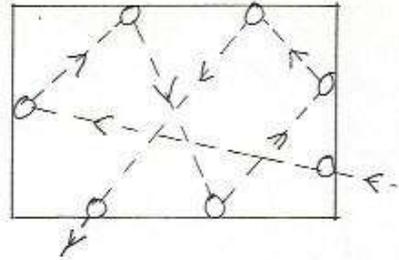
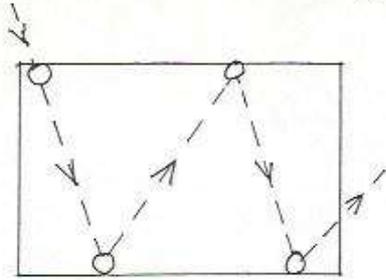
Commentaire

L'électron est ce qui constitue matériellement l'image vidéo. C'est quand le balayage électronique est maîtrisé que l'image apparaît. Le jeu vidéo est une variante de l'image électronique.

Ce que l'on croit voir ne correspond pas à ce qui est. Le zoom arrière, en permettant le passage d'un élément formel, le rond lumineux, à un élément référentiel, la lune, agit comme un « embrayeur » et un « révélateur » de sens. Il est l'instant où la forme attrape son identité.

Leurre filmique. Limites matérielles : celles de l'écran. Visions propres, décalées.

Electron



Richard Skryzak, *Électron*, croquis, 1984.

"électron"

- référence au jeu vidéo, une des utilisations de l'image électronique, de la télévision.
 - images rapides, bruits synthétiques
 - ici être déterminé, jeu libre, non commandé.
- l'électron est ce qui constitue matériellement l'image vidéographique (le balayage électronique). C'est le matériau de base, la réalité première de l'image vidéo.

bombardement d'électrons, balayage ^{l'origine.} électronique.

- nature physique de l'image électronique qui fonde la vidéo.
25 images/s.

1 image = $1/25$ s mais en fait $2 \times 1/50$ s car
2 balayages lignes paires $1/50$ s
lignes impaires $1/50$ s $\rightarrow 1/25$ s.

1 ligne = $1/15.000$ im./s.

500 pts 1 pt. $1/7.500.000$ im de l/s.

- c'est 1 seul électron qui voyage, parcourt l'écran à vitesse ultra-rapide.
pb persistance rétinienne.

ce que l'on voit à la télé ne correspond pas à ce que la télé donne à voir, ~~à~~ à ce qu'elle est réellement

- thème principal est celui de la lecture de l'image vidéo de sa perception. du rapport entre ~~acquisition~~ l'inscription de l'image vidéo et la lecture qui en est faite.

- pb conditions de production, de perception et lecture de l'image vidéo. ^{différence}

- seule apparition de l'image.
- c'est quand le réglage, mis au pt, mécanisme de l'électron est saisi, arrêté, fixé, maîtrisé qui apparaît l'image.

la ~~passer~~

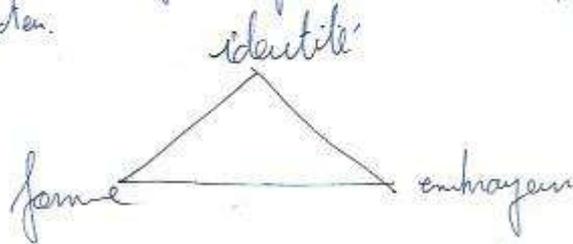
- l'image est sélection.

la bande est une transposition métaphorique de la construction d'une image vidéo (il faut ~~avoir~~ ^{passer} l'un par l'autre) ^{inter}

- Ce que l'on voit ce que l'on croit voir ne correspond pas à ce qui est réellement \rightarrow ^{vanité des apparences, (pb aujourd'hui)} actual \rightarrow images de signifiés.

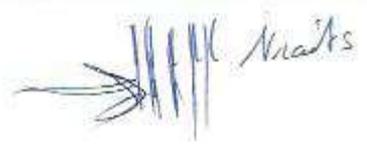
- pb illusion.

- digression ^{triangle production} signe pictural ^{ex: Vlle.}



- forme devient signe et perd son identité suivant
 - code
 - contexte
 - ordre
 - culture.

ex ○ cercle



cercle + traits prennent un sens ~~suivant~~ par rapport à l'identité suivant

- ordre, disposition, structure
- code (celui de la représentation graphique)
- contexte (c'est le rapport rond/trait qui produit le sens)
- culture (les traits au rond pris séparément ne représentent plus)
 - ! (c'est le savoir, la connaissance des codes de représentations)

perception, reconnaissance, le vécu.

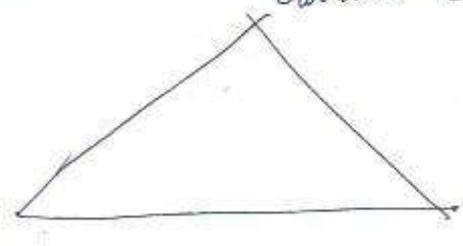
le sens, c'est le savoir qui le constitue.

- les embrayeurs sont les éléments qui permettent le passage de la forme ~~à l'identité~~ à l'identité (par l'acquisition de son identité). Saiseur les formes restent formes.

pour électron.

culture (connaissance) (ce que l'on voit voir)

ce que l'on voit voir perception



ce qui est réellement ^{réalité}

1^{re} partie

1. fame, nuit, feu



2^{ou} m

1. embrayeur

2^e partie

1. plan identifiable de la réalité référentielle. (lune, lampes, voitures).

Zoom: passage d'une vision à une autre de l'abstrait au concret.

↳ zoom avant (mouvement de camera) agit comme → révélateur de sens (mouvement de significations).

Il est le lieu où le signifiant premier attire son signifié, la forme devient signe, le signe devient objet.

- lieu de passage d'un élément formel (non lumineux) à un objet référentiel. (lune).

ce que l'on croyait voir (pt qui bouge) s'annule au profit d'une vision nouvelle, le langage partant de significations autres.

- ce qui était mobile devient fixe (c'est la camera qui bougeait)

- le contexte, la connaissance ouvre un sens nouveau à cette vision du monde

- Transmission spatiale faticamment d'électron

→ cache partie

limites fines
affirmation limite écran
comme cloture sur le monde
pt butte sur les bords.

platitude pt bi-dimensionnel

Zoom

→ 2^e partie
→ éclatement des limites
- lune ciel infini
- voiture qui entre et quitte le cache
métonymie → section en
espace creux, 3^e dim.

② ph. illusion. représentation.

la vision que l'appareillage vidéographique nous donne de la réalité est \neq de la vision que nous pouvons avoir de cette même réalité.

la vidéo n'est pas reflet mais une vision propre, un cadrage qui a ses règles, ses codes renvoyant à la réalité référentielle mais pouvant entretenir avec elle des rapports conflictuels.

- lecture conditionnée par la vision que donne la vidéo.
- prise de conscience du spectateur comme producteur de sens.

Le concept de Vanité n'était donc pas formulé comme tel dans mes préoccupations de l'époque. C'est plus tard, quand j'ai commencé à m'intéresser plus précisément à un éventuel rapprochement Vanité/Vidéo, au début des années 1990, que j'ai entrepris une relecture d'*Électron* sous ce nouvel éclairage. En prenant appui sur le texte de Louis Marin *Les traverses de la Vanité*⁴, je me suis rendu compte que l'on pouvait établir des correspondances entre certains concepts définissant la Vanité et certaines problématiques mises en place dans *Électron*.

Métamorphose = Transformation du rond en lune

Instabilité = Mouvements rapides du rond

Inconstance et Fuite = Le rond quitte le cadre en hors-champ et revient

Perte d'Identité = Passage entre abstraction et figuration

Relativité des choses = Relativité de la perception

Et par extension le rapport :

Microcosme / Électron / Noyau = Macrocosme / Lune / Terre

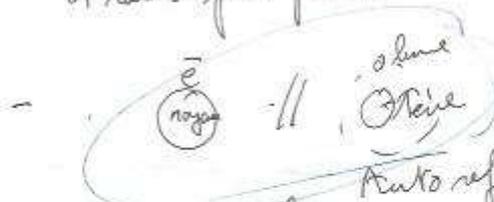
C'est ce que montrent les notes qui suivent, qui aboutirent à un autre commentaire de l'œuvre en 1994. Texte dans lequel on retrouve des notions anciennes comme les différences de points de vues, le « révélateur » de sens ou le basculement de la représentation, mais surtout de nouvelles réflexions : le cycle mort/renaissance, le parallèle lune/image vidéo, la bande entière comme métaphore de cette même image vidéo, les références à Hans Holbein et Nam June Paik, et l'apparition des concepts de Vanité, de Méta-Vanité et de Vanité Référentielle.

J'aurai l'occasion de développer plus en détail dans la partie consacrée plus loin à l'œuvre *In Video Vanitas* ces différents concepts. Pour résumer, il faut entendre par Méta-Vanité la mise en évidence des résonances du concept de Vanité dans les propriétés du médium vidéo lui-même, et par Vanité Référentielle le fait que l'image renvoie à des thèmes, contenus ou symboles liés au concept.

⁴ Louis Marin, *Les traverses de la Vanité*, in catalogue *Les Vanités dans la peinture au XVIIème siècle*, Caen, Musée des Beaux-Arts, Albin Michel, 1990, p. 21.

Electron

- montrer ^{ent V d'ga} ^{fin} la différence entre ce que l'on voit, ce que l'on croit voir et ce qui est réellement Pts de vue de l'espace en général
- Pas directement multilatéral des images, mais multilatéralement postivement
- on croit voir quelque chose alors qu'en fait elle est fixe (pleine lune)
- C'est l'appareillage vidéo graphique qui crée l'illusion et nous fait prendre des vessies pour des lanternes.



- Mécanisme d'évidence des limites de l'écran et du fondement de l'image TV (balayage électronique qui se fait stabiliser pour avoir une image identifiable) passage abstrait → référentiel

- jeu électronique → (changer son un coup de dés)

→ images de spectacles, virtuel ou en réel (topo km image (Moulin, Sartre) esp. même (USA))

"La vérité" dit d'abord la métamorphose, l'instabilité
 des formes du monde, des articulations de l'être, la perte
 d'identité et d'unité, qui le livre au changement incessant
 elle dit le monde en état de changement, l'instabilité
 en état d'incertitude et de faiblesse, et du même coup,
 liée à ce statut, la relativité de toute connaissance et
 de toute morale.

Voici ce que écrit L.-in à propos de la vérité
 L.-in les traces de la vérité

- métamorphose :

Manifestation du pt lum en lune

- instabilité :

les moments rapides du pt qui bouge ss cesse, se cogne
 sans cesse, incertain, marquant la rupture inéluctable
 l'usage un genre est devenu ave le Marges.

- perte d'identité et d'unité →

passage femme → autre identité
 pt → lune
 or lune → éclairage

- incertitude, faiblesse →

les traces de la vérité est incertaine, impossible
 et qu'elle part, révisée, qui semble
 vouloir se libérer, du caduc, dans des limites
 de la représentation donnant l'impression
 de vouloir finir les
 dim

- relative :

→ ce n'est pas équivalent

AVOIR ?

Einstein électrons → lum, action
 saisi
 la connaissance scientifique est relative (→
 Dans de l'Univers, topologie évalué à l'homme)

- vide de l'infini (rien quand le pt sort) = néant.
 Il faut pas de choses pour qu'il y ait une image.

D'autres problèmes surgent également
à l'idée de Vanit ~~semblent~~ ^{sont} prise en compte de e^- .
égalant

(l'illusion
- le jeu
- la métaphore et la métacritique
vaut dans le contexte remarqué de la vidéo
ou de l'électron

Relativité

- Tout est relatif, temps, se transforme } J'avais!
- Rien n'est jamais fixe indéfini
- Pensée en constante perpétuelle de ce qui nous entoure
- (et pas extension des acquis et valeurs stables)
- Trompe-l'œil → à creuser!!

- rapport de l'homme / nature et univers
galaxie
savoir avec lui

microcosme / macrocosme
" Nous pourrions marcher un instant l'astère, se faire faire le genre
(l'inventaire avec lui) mais nous sommes petit être, en redue qui 1.1ps /
chaque



" Je ne vois pas bien pourquoi les hommes qui
craient aux électrons se considéraient comme
moins crédules que les hommes qui croyaient aux
anges." George Bernard Shaw.

(le domaine des anges est le vide, c'est ce que je filme)
Distance → Albert Einstein
" Ainsi les tableaux vus de trop loin et de trop près,
Et il n'y a qu'un point indérivable qui soit le
véritable lieu " Pascal
"l'électron est aussi un ph de distance, de "profondeur
de champ"

CR Bellon dit que le Flaug parle distance au la chose
sans filon
1.1 analyse de film

- Trop près on n'identifie pas } 200m
- Trop loin on n'identifie plus
- il y a un pt où on identifie mais l'ambiguïté est lancée
ou une ou l'autre ?

Nouveau commentaire

Électron peut se lire comme une métaphore de l'image vidéo. Un spot, point lumineux, heurte violemment les bords de l'écran cathodique suivant un ensemble de trajectoires successives, un balayage séquentiel. Il s'inscrit dans les limites d'un cadre en y laissant des traces rétinienne, des lignes rémanentes. Les mouvements rapides, désordonnés et imprévisibles du spot illustrent l'idée qu'il faut maîtriser le signal électronique pour qu'apparaisse une « image » identifiable. Ils évoquent le caractère instable, inconstant et éphémère de l'image vidéo.

Électron met ouvertement en scène le problème du passage de la Méta-Vanité, le point informel, à la Vanité Référentielle, la lune et les autres éléments reconnaissables. Par l'opération optique d'un zoom arrière, qui fonctionne comme un « révélateur » de sens, un « embrayeur » de signe, on assiste à une véritable transgression spatiale qui nous entraîne d'un extrême à l'autre. D'un gros plan à un plan d'ensemble. D'une vision proche à une vision éloignée. D'un univers microscopique, l'électron autour du noyau, à un univers macroscopique, la lune autour de la terre. D'un infini à un autre...

Je ne sais pour quelle raison l'effet visuel qui s'articule autour de la figure lunaire évoque en moi irrésistiblement l'anamorphose holbeinienne des *Ambassadeurs*. Je décide d'explorer mon intuition et d'approfondir l'analyse. En quoi *Les Ambassadeurs* ont-ils quelque chose à voir avec *Électron* ? Sous quel éclairage formel et sémantique ?

2) Anamorphose et Vidéo

Hans Holbein peint *Les Ambassadeurs* en 1533. C'est une huile sur bois. Le tableau représente les ambassadeurs français Jean de Denteville et Georges de Selve, debout de part et d'autre d'une table sur laquelle figure avec une précision illusionniste une nature morte de livres, d'objets scientifiques, et d'instruments de musique. Au premier plan, une forme étirée et oblique semble flotter aux pieds des personnages. Il s'agit en réalité de l'anamorphose d'un crâne, dont le redressement optique s'obtient par déplacement latéral du spectateur vers la droite du tableau, à environ 1,50m et selon un angle d'environ 90°.

En comparant *Les Ambassadeurs* avec *Électron*, il me semble qu'un certain nombre de problématiques communes semble les traverser et les inscrire dans le champ de réflexion sur la Vanité.



Hans Holbein, *Les Ambassadeurs* (1533), National Gallery, Londres.



Les Ambassadeurs, détail.
L'anamorphose vue latéralement.

Que nous disent littéralement *Les Ambassadeurs* ? Qu'ils sont avant tout les ambassadeurs du *Mystère de la Vision*. Au-delà des apparences de la représentation picturale, le sens caché, voilé, déformé au premier abord, sollicite le corps, l'œil et l'esprit pour pouvoir se livrer.

Et qu'est ce qui se donne à voir ? Comme Vertige, comme Vide de la Représentation ? La Mort.

C'est-à-dire la disparition des apparences, à la fois picturales et sociales, telle est la leçon de la Vanité. Mais aussi la mise à jour de l'ossature des choses, de la réalité au-delà de l'illusion, de la seule vérité de l'existence humaine. A savoir sa condition et sa destinée, quand tombent les masques du Plaisir, du Pouvoir et du Savoir.

De la même manière que la mort est cet au-delà de la vie, l'anamorphose est cet au-delà de la représentation, le « trou noir » de la figuration. Elle semble définir, pour Holbein, la formulation plastique idéale pour dire le Vide, l'Absence, le Néant, l'Inconnu, le Mystère et la Mort. *Les Ambassadeurs*, c'est non seulement un questionnement de la Représentation au sein même de la Représentation, c'est aussi et surtout une définition de la Vanité en image : une Méta-Vanité.

Que nous dit littéralement *Électron* ? Qu'il est le point d'origine du *Mystère de la Télé-Vision*. Le degré zéro de l'écriture télévisuelle. L'image électronique est la même pour la télévision et la vidéo. Et l'on verra plus loin que l'art vidéo est né de la télévision. A l'origine il n'y a qu'un point. Un seul petit point lumineux qui par prolifération, multiplication, extension, vibration donne naissance au monde de l'écran.

Il suffit d'une mini-explosion, qui à l'époque du tube cathodique fait écho au « canon » à électron et au « bombardement » électronique, pour que s'ouvre progressivement à nous l'immensité cosmique, elle-même fruit d'une autre explosion, le big-bang.

Électron se joue des illusions. Sur un mode propre au médium qui la produit. De quelle manière ? En jonglant avec le réel par le biais de l'image. En pointant l'instabilité du monde et de sa représentation. En dévoilant une réalité en état d'inconstance et de fuite.

De la même façon que l'existence humaine ne tient qu'à un fil, l'image vidéo ne tient qu'à un électron. Telle est la leçon de la Vanité en Vidéo.

Le déplacement et le point de vue

L'énigme visuelle matérialisée dans *Les Ambassadeurs* par la forme incertaine du premier plan et dans *Électron* par le jeu formel et sonore des premières images trouve sa résolution dans la question du « Déplacement ». Déplacement physique du spectateur pour la peinture. Déplacement optique du regard pour la vidéo.

Dans les deux cas la perception nécessite un trajet et se modifie selon le point de vue qu'on adopte. La signification se précise et s'affine au prix d'un effort de lecture qui est de l'ordre de la « Révélation ».

L'objet-lune, à l'instar de l'objet-crâne, devient le lieu de basculement de la représentation, de passage d'un point de vue approximatif à un point de vue identifiable, de glissement d'un monde particulière à un monde universel. En lui s'incarne un des symboles cosmiques du cycle de la mort et de la renaissance, commun à de nombreuses cultures. Sa beauté éclatante et constante ne rappelle-t-elle pas à l'homme la vanité de son existence terrestre face à l'immensité céleste qui l'entoure ?

Dans son livre *Peinture et cinéma : Décadrages*, Pascal Bonitzer consacre un texte au film *Gertrud* de Carl Dreyer, dans lequel il établit un parallèle entre une scène du film et la scénographie des *Ambassadeurs* de Holbein. Sur cette base, il n'hésite pas à dire que la peinture, via le procédé de l'anamorphose, a toujours eu « affaire au mouvement ». Ainsi il retrouve dans le mouvement de caméra l'équivalent du déplacement du regardeur face au tableau. Mais un déplacement qui produit du sens. « Le cinéma comme la peinture est *cosa mentale*. Et la chose mentale, en l'occurrence, c'est le travelling, analogue d'un point de vue anamorphotique. »⁵

Électron met aussi en scène cette idée de l'équivalence entre le mouvement de caméra et l'anamorphose à travers le zoom arrière, qui est un travelling optique, et qui agit surtout comme un « révélateur » de sens.

⁵ Pascal Bonitzer, *Peinture et cinéma : Décadrages*, Paris, Cahiers du cinéma/Éditions de l'Etoile, 1995, p. 95.



Les Ambassadeurs, détail de l'anamorphose.



Électron, détail, gros plan du début.



Les Ambassadeurs, vue après déplacement.



Électron, plan d'ensemble après zoom arrière.

Dominique Avron va encore plus loin. Dans *Le Scintillant. Essai sur le phénomène télévisuel*, il analyse avec précision et à l'aide d'exemples de dispositifs historiques, différents processus de formation/déformation, construction/déconstruction qui président à la fabrique des images : portillon de Dürer, machine de Leupold, disque de Nipkow. Il pointe notamment le circuit complexe des modifications auquel est soumis le signal vidéo avant de devenir une image sur un écran. Là aussi l'anamorphose sert de paradigme visuel. « Allongées ou enroulées jusqu'à devenir méconnaissables, les images anamorphosées ne sont pas foncièrement différentes du signal vidéo. »⁶

Électron, en plus d'être une métaphore de l'image vidéo, l'est aussi du signal vidéo et du principe anamorphotique de sa transformation iconique et énergétique. En effet du pixel à la trame, du balayage séquentiel à l'apparition d'objets visibles, l'œuvre déploie les étapes de ses constituants technologiques et visuels. Elle se retrouve au centre d'une trinité productrice de figures : Métaphore / Métamorphose / Anamorphose, tissant une véritable rhétorique de l'image.

3) *Objet Vanité Non Identifié*

Un passage du texte que Jean-François Lyotard a consacré au tableau d'Holbein attire plus particulièrement mon attention : « L'espèce de soucoupe volante à la fois fulgurante et immobile qui hésite à se poser sur les dalles et qui projette son ombre sans égard pour l'unité d'éclairage de la scène, c'est l'écriture divine, autre espace, autre temps, autre lumière. »⁷ C'est le terme « soucoupe volante » que je retiens. C'est surprenant de la part de Lyotard de l'employer mais il a vu juste et il résonne en moi. De son côté Jean-Louis Ferrier écrit : « L'objet visuel non identifié qui traverse de son ombre *Les Ambassadeurs* est un crâne. »⁸

Électron c'est aussi une comète ou une étoile filante. Un fragment magique du spectacle céleste. Objet Visuel. Objet Vidéo. Objet Vanité. J'ai toujours eu le sentiment que Vidéo, Ovni, Vanité faisaient famille.

⁶ Dominique Avron, *Op. cit.* p. 30.

⁷ Jean-François Lyotard, *Discours, Figure*, Paris, Klincksieck, 1971, p. 377.

⁸ Jean-Louis Ferrier, *Holbein. Les Ambassadeurs, anatomie d'un chef-d'oeuvre*, Paris, Denoël/Gonthier, 1977, P. 36.

Je décide d'utiliser les mathématiques pour le prouver.

Hypothèse sous forme d'équation :

$$\text{Les Ambassadeurs} = \text{Électron}$$

De ce qui précède on peut poser les termes :

$$\text{Les Ambassadeurs} = \text{Objet Vanité Non Identifié}$$

$$\text{Électron} = \text{Objet Vidéo Non Identifié}$$

D'où le développement suivant en remplaçant les termes :

$$\text{Les Ambassadeurs} = \text{Électron}$$

$$\text{Objet Vanité Non Identifié} = \text{Objet Vidéo Non Identifié}$$

Sachant que les termes identiques d'une équivalence s'annulent, on peut écrire :

$$\text{Objet Vanité Non Identifié} = \text{Objet Vidéo Non Identifié}$$

On obtient donc :

$$\text{Vanité} = \text{Vidéo}$$

C.Q.F.D.

Divertissement : l'Ovni ou la Poule ?

Lyotard ne croyait pas si bien dire quand il parlait de soucoupe volante. La question de l'OVNI m'a toujours fasciné pour des raisons esthétiques et personnelles que j'ai décrites dans ce texte *L'Ovni ou la Poule ?* publié en 2016 dans la revue *Les Carnets D'Eucharis*⁹.

Lien : https://richard-skryzak.com/portfolio_page/les-carnets-deucharis-2016/

⁹ *Les Carnets d'Eucharis*, Roquebrune-sur-Argens, L'Atelier des Carnets d'Eucharis, 2016, p. 161.

Chateaubriand, René et la vie de Rancé

Le 13/07/1996

En cherchant des pistes littéraires sur le concept de Vanité, je décide d'aller voir chez un écrivain qui a été déterminant pour ma formation intellectuelle : Roland Barthes. En feuilletant *Le degré zéro de l'écriture*, je tombe sur l'article *Chateaubriand : "Vie de Rancé"*. Comme d'habitude chez Barthes le travail du sens est toujours en mouvement, le moindre mot, la moindre phrase enclenchent automatiquement une mise en route sémantique. Un premier passage retient mon intérêt : « Cette sorte de distorsion posée par le temps entre l'écriture et la lecture est le défi même de ce que nous appelons littérature : l'œuvre lue est *anachronique* et cet anachronisme est la question capitale qu'elle pose au critique. »¹⁰

Je remarque que la distorsion évoquée par Barthes rend compte d'une position en aval de l'œuvre, lecture après coup, alors que ma position méthodologique se situe à l'opposé, en amont. Il s'agit en somme d'un autre anachronisme, d'une distorsion cette fois-ci posée par le temps entre la pensée et la mise en œuvre. Elle définit non plus l'acte critique ou analytique, mais l'acte génétique, créatif, « poétique » ; rappelons-nous que René Passeron plaçait celle-ci en « amont de toute œuvre ».

Barthes trouve dans la *Vie de Rancé* « l'attirail classique des vanités humaines ». Il le compare même à *La Nausée* de Jean-Paul Sartre, qu'il faudra donc que je relise. Je décide d'étudier la *Vie de Rancé* en approfondissant ma connaissance de Chateaubriand. Mais je me souviens que je possède *René*¹¹ que je parcours en premier. A travers ce récit, certaines phrases s'inscrivent elles aussi dans une tradition de la Vanité, et déclenchent chez moi tout un réseau de références.

« Inutiles jours sur la terre », « mon ennui », thèmes chers à Schopenhauer¹².

« Je me fatiguai de la répétition des mêmes scènes et des mêmes idées », je pense au mythe de *L'Éternel Retour* de Nietzsche¹³.

« La solitude absolue », évoquée notamment par Duras¹⁴ et Blanchot¹⁵.

¹⁰ Roland Barthes, *Le degré zéro de l'écriture*, Paris, Seuil, 1972, p. 106.

¹¹ François-René de Chateaubriand, *Atala-René*, Paris, Bookking International, 1993.

¹² «La vie donc oscille, comme un pendule, de droite à gauche, de la souffrance à l'ennui» écrit Schopenhauer dans *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris, Presses Universitaires de France, 1966, p. 394.

¹³ Ce concept est central dans la pensée du philosophe. En voici un exemple parmi tant d'autres : « Je reviens éternellement à cette même vie identique, dans ce qu'il y a de plus grand et dans ce qu'il y a de plus petit, pour que j'enseigne de nouveau l'éternel retour de toute chose », in *Ainsi parlait Zarathoustra*, Paris, Librairie Générale Française, 1983, p. 317.

« Murmure que les vents et les eaux font entendre dans le silence d'un désert », cela me rappelle la bande vidéo de Bill Viola *Chott El-Djerid*¹⁶.

Mais surtout Chateaubriand décrit la lune en ces termes : « Souvent aux rayons de cet astre qui alimente les rêveries, j'ai cru voir le Génie des souvenirs, assis tout pensif à mes côtés. »¹⁷

Je pense immédiatement à *Électron*, pour plusieurs raisons et associations d'idées que je schématise de la manière suivante :

Génie des souvenirs // Génie électro-iconique : expression que j'utilise pour
décrire l'image vidéo

Astre	qui	Alimente	les	Rêveries
Lune	+	Électricité/Énergie	=	Vidéo/Électron

SOLEIL

LUNE

Lumière chaude, vive,
aveuglante

Lumière froide, pâle
regardable (TV)

Jour

Nuit

Réel

Rêve, Imaginaire

À travers *Électron* je suis en somme parti du signe, de la sémiologie avec Marin et Shapiro, pour aboutir à une vision plus « romantique » de la nature avec Chateaubriand, en revenant au signe par la lecture de Barthes.

¹⁴ « Il faut toujours une séparation d'avec les autres gens autour de la personne qui écrit les livres. C'est la solitude de l'auteur, celle de l'écrit » note Marguerite Duras dans *Écrire*, Paris, Gallimard, 1993, p. 15.

¹⁵ Voir le chapitre *La solitude essentielle* dans Maurice Blanchot, *L'espace littéraire*, Paris, Gallimard, 1955. P. 11.

¹⁶ *Chott El-djerid* est une bande vidéo que Bill Viola a réalisée en 1980. Filmée en grande partie dans le désert du Sahara, au sud de la Tunisie, elle joue sur les phénomènes de perception, de vibration, de fluidité, de « mirages », le tout dans une dimension contemplative.

¹⁷ Chateaubriand, *op.cit.*, p. 156.

Électron

Signe, Sémiologie
Marin, Shapiro

Romantisme
Chateaubriand

Barthes

Plusieurs questions émergent. Comment concilier sémiologie et romantisme ? Analyse et émotion ? Critique et plaisir ? N'y-a-t-il pas une présence essentielle des éléments naturels dans mon œuvre comme la lune ou le ciel ? La distinction naturel/artificiel, chère à la théorie du signe, n'est-elle également à l'œuvre ? Faut-il y voir une présence, consciente ou non, de la Mélancolie, de la Nostalgie, du Céleste, du Spirituel, de l'Infini, de la Métaphysique ? Il faudra que j'y revienne...

C'est en partie de là que me viendra l'idée de nommer plus tard l'ensemble de mes œuvres *La Constellation du Vidé-Astre*.

4) *Moon is the Oldest TV*

Nam June Paik, le père de l'art vidéo, a consacré à la lune l'installation *Moon is the Oldest TV* (1965). Je connaissais à peine cette œuvre de Paik quand j'ai entrepris de réaliser *Électron*. Mais il est primordial que je les compare afin de montrer en quoi mon travail diffère radicalement de celui de Paik.

Moon is the Oldest TV se compose de douze à dix-sept téléviseurs disposés en arc de cercle dans une salle obscure. En modifiant le signal électronique de chaque téléviseur par l'adjonction d'un aimant au tube cathodique, Nam June Paik génère sur chaque écran une forme géométrique blanche sur fond noir, en forme de cercle ou demi-cercle. L'ensemble reconstitue ainsi les différentes phases du cycle lunaire.



Nam June Paik, *Moon is the Oldest TV*, installation avec 12 ou 17 télévisions, 1965.

Qu'est-ce qui différencie *Moon is the Oldest TV d'Électron* ?

L'installation de Paik, inspirée des pianos préparés de John Cage, se déploie spatialement en affirmant son caractère sculptural. Elle se concentre sur un travail de manipulation, de déformation du signal télévisuel pré-existant. Il n'y a aucune image filmée et diffusée. On sait que Paik filmait rarement ses propres images, qu'il préférerait partir d'images toutes faites qu'il retravaillait selon le principe du collage dadaïste, Kurt Schwitters étant une de ses principales références.

Ici tout est le fruit d'une déviation des caractéristiques technologiques du médium, dans un esprit d'appropriation et d'intervention sur l'objet-télévision. Le vidéaste explore le matériau électronique et ses constituants physiques dans une logique proche du contexte esthétique de l'époque, par exemple Fluxus, Support/Surface, l'Art Minimal, afin de dégager des formes abstraites, simples, lumineuses.

L'art vidéo constitue peut-être en ce sens la dernière des avant-gardes historiques. Comme le disait Paik lui-même : « Marcel Duchamp a tout fait sauf la vidéo. Il a fait une grande porte d'entrée et une toute petite porte de sortie. Cette porte-là, c'est la vidéo. C'est par elle que nous pouvons sortir de Marcel Duchamp. »¹⁸

A l'inverse *Électron* est une mono-bande, qui n'utilise qu'un seul écran, où tout est filmé. Il s'agit d'une vraie lune ayant traversé les opérations dynamiques de tournage et de montage. Une lune passée au filtre de l'illusion de mouvement. La nature du médium électronique, du signal vidéo, y est présente, mais par le résultat d'une évocation métaphorique, non d'une trituration technologique. Je repars en somme du signal pour le livrer de nouveau à l'image, à ses résonances oniriques et poétiques. J'emploie des moyens plus modestes techniquement et économiquement, et j'ai toujours revendiqué cette dimension « artisanale » dans ma façon de faire de la vidéo. Elle me rapproche de la situation du peintre ou de l'écrivain.

Électron se place dans une perspective post-avant-gardiste, post-moderne. Il s'agit pour moi en ce début des années 1980, de rebondir sur les avancées esthétiques des décennies antérieures, et de choisir le médium le mieux approprié, en l'occurrence la vidéo, afin de construire ma propre singularité artistique. En d'autres termes, après la période de « Déconstruction » typique d'une bonne partie de l'art du XXème siècle, l'heure est à la « Reconstruction ». Le temps n'est plus à la séparation, mais à la réconciliation. C'est la

¹⁸ Irmelin Leeber, « Entretien avec Nam June Paik », in *Chroniques de l'art vivant* 55, février 1975, p. 33.

raison pour laquelle ma démarche vidéographique est imprégnée de façon indélébile par ma formation picturale.

Des points communs relient toutefois les deux œuvres. Notamment une relation dialectique Abstraction/Figuration, ainsi qu'une invitation à une vision contemplative de l'art et du monde inspirée par la philosophie Zen¹⁹.

Mais dire que la lune est la plus vieille TV, qu'est-ce que cela signifie exactement ?

La fascination de l'homme pour la lune remonte à la nuit des temps. Il semble qu'on ait retrouvé dans certaines grottes préhistoriques des traces de représentation du cycle lunaire²⁰. Contrairement au soleil qui agresse le regard en l'aveuglant, la lune se laisse facilement approcher, observer, contempler.

Sans nul doute le cycle cosmique, la magie lumineuse et le mystère céleste qu'elle incarne offrirent à l'humain le premier spectacle « télé-visuel » de l'histoire. Et avec lui le désir de le reproduire. Étymologiquement le préfixe « télé » est issu du grec ancien « tele » qui signifie « au loin », alors que la vision provient du latin « visio » qui se rapporte à la « vue ». Il s'agit donc de voir les choses à une certaine distance. Et en particulier la lune. A ce titre, la lunette que Galilée pointe en sa direction en 1616, pour en dessiner les phases, est l'ancêtre de notre caméscope. Un autre italien, Italo Calvino, a abordé ce problème avec humour et poésie dans sa nouvelle *La distance de la Lune*²¹.

Ainsi avant de devenir cette invention technologique et sociologique que nous connaissons, emblématique de notre société consumériste, la « télé-vision » fut d'abord une utopie. Un vieux rêve de l'humanité qui remonte au moins à l'antiquité. Celui d'abolir les frontières entre les individus en communiquant à distance et en interrogeant notre rapport au monde. Une affaire de Désir. Comme l'a si bien montré Alain Bourges dans son essai *Désirée ou le fabuleux destin de la télévision*²².

De tout ce qui précède j'en déduis qu'une relation serrée unit la lune, la télévision et l'art vidéo, que j'exprime dans la formule :

¹⁹ La référence au Zen pour Paik est liée à sa culture coréenne d'origine. En ce qui me concerne il y a deux entrées. L'une par l'esprit, issue de mes lectures et de mon intérêt pour le bouddhisme. L'autre par le corps provenant de ma passion pour les arts martiaux que je pratique depuis l'adolescence (je suis ceinture noire 2ème Dan de Jujitsu). Les deux étant, dans la culture Zen, étroitement liées.

²⁰ Je renvoie ici aux travaux de l'ethnoastronome Chantal Jègues-Wolkiewiez. On peut consulter son site : archeociel.com. Voir aussi le documentaire *Lascaux, le ciel des premiers hommes*, Arte, 2012.

²¹ Italo Calvino, *Cosmicomics, Récits anciens et nouveaux*, Paris, Gallimard, 2013, p. 15.

²² Alain Bourges, *Désirée ou le fabuleux destin de la télévision*, Rennes, Acharnistes, 2007.

LUNE + TELEVISION = ART VIDÉO

Elle fut reprise comme titre de la performance/discussion présentée en compagnie de mon ami vidéaste Alain Bourges lors de l'édition 2019 des 32èmes Instants Vidéo de Marseille.

*« Et même si rien ne devait être
comme nous l'avions espéré,
cela ne changerait rien à nos espérances,
elles resteraient une utopie nécessaire. »*
(extrait du Livre d'Image de JLG)



POUR (RE)JOINDRE VOTRE FESTIVAL

Instants Vidéo Numériques et Poétiques

Friche la Belle de Mai
41 rue Jobin - 13003 Marseille
04 95 04 96 24 / 06 62 47 18 99
administration@instantsvideo.com

www.instantsvideo.com
Pour des visites collectives accompagnées
des expositions, n'hésitez pas contacter
notre chargée de relations aux publics :
publics@instantsvideo.com



« Avant le livre. Avant l'Image. Vers le cinéma. »

18h30

Films de Jean-Luc Godard (Suisse), Noé Grenier, Gilles Ribero & Gwendal Sartre (France-Belgique), Mohamad & Ahmad Malas (Syrie-France), Youssef El Khouelji (Liban), Pierre Merejkowsky (France)

20h30

Films de Vivian Ostrovsky (USA), Maxime Jean-Baptiste (France-Belgique), Ricardo Vieira Lisboa (Portugal), Manon Riet (France), Randa Megahed (Egypte), Shon Kim (Corée du Sud-USA), Pascale Pilloni (France), Marc Mercier (France)

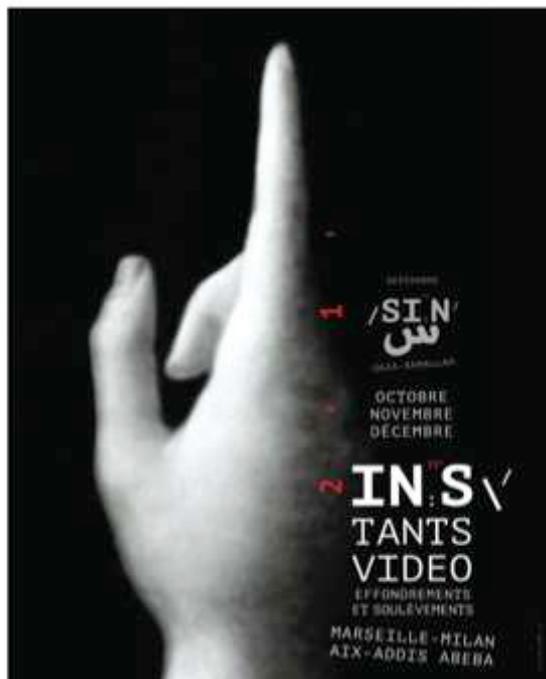


EXPOSITIONS INSTALLATIONS VIDEO MARSEILLE

Par ordre d'entrée en scène

SARA (SERVICE D'ACCUEIL ET DE RÉINTEGRATION DES ADULTES) 54a rue de Crimée, 13005

Vendredi 25 octobre au vendredi 29 novembre
Lundi, jeudi et vendredi, 13h à 16h30



Samedi 9 novembre

14h

« La dialectique de l'ordre et du désordre » : films de Silvia De Gennaro (Italie), Zak Spor (France), Virginie Foloppe (France), Niko (France), Gwen Gérard (France), Dominique Comtat (France), Guli Silbensein (GB)

15h30

« Pour Chantal duPont. L'art de l'envol » : films de Chantal duPont (Canada), Robert Cahen, Narcisca Hirsch & Ruben Guzman (France-Argentine), Pauline Laurent (France), Jean-Michel Rolland (France), Letta Shtohryn (Ukraine-Malte), Zlatko Cosic (Yougoslavie-USA), Davide De Lillis (Italie-Allemagne), Marc Mercier, Hassan Lahrach & Pascale Pilloni (France-Maroc)

17h

« Disparaitre / Apparaître » : films de Mounir Fatmi (Maroc), Malihe Gholamzade (Iran), Raphael Panis (France), Valentina Lacmanovic (Croatie-France), Judith Lesur (France), Yaser Rahhal (Syrie-Qatar), Susanne Wiegner (Allemagne), Lisi Prada (Espagne), Blanche Lafarge (France)

18h30

« L'œil du cyclone » : films de Virginie Foloppe (France), Mozhgan Erfani (Iran-France), Jean-Michel Rolland (France), Marc Mercier (France)

19h15

Pause gustative au Cabaret d'Omar (Khayâm)
et performance du Collectif Ornicart (acte 2)

20h30

« La Lune, la télévision et Dziga Vertov » : films de Isabelle Nouzha (Belgique-Liban), Nayla Dabaji (Liban-Canada), Dziga Vertov (URSS)

21h30

Performance

Conversation autour du poste de télévision : Lune + Télévision = Art Vidéo
Alain Bourges / Richard Skryzak (France)
(Table ronde télévisuelle et astrale qui peut mal tourner)

Alain Bourges / Richard Skryzak
Conversation autour du poste de télévision

Instants Vidéo Marseille, 9 novembre 2019, 21H30
Friche belle de Mai

Texte de présentation

Cette Conversation/Performance/Installation entre les deux vidéastes Alains Bourges et Richard Skryzak se présente sous la forme d'un Dispositif/Ecran situé sur la scène de la salle de diffusion des Instants Vidéo de Marseille, où l'on peut voir les deux artistes dialoguer par Skype. Il s'agit en somme de parler de la Télévision en faisant de la Télévision!

Il y sera question de Télévision, de Cinéma, de Peinture, d'Art Vidéo, d'Utopie, de Société, de Séries, d'Eurovision, de la Renaissance, de la Parole, de l'Au-Delà, des OVNI, de la Lune, de Duos de l'Impossible, de Spectres, de Confessions, de Loana et du baiser de Rodin, de Salvador Dali, Denise Glaser et Andy Warhol, etc... Il s'agira surtout pour les deux auteurs et vidéastes de déconstruire un certain nombre de clichés qui perdurent autour du phénomène télévisuel et d'en faire ressortir les enjeux esthétiques plus que jamais d'actualité. L'ensemble sera accompagné d'extraits d'images d'archives de la télévision ainsi que de fragments d'oeuvres des deux vidéastes...

Cette Conversation a été entamée en 2017 pour la revue de poésie et d'arts visuels dirigée par Nathalie Riera "Les Carnets d'Eucharis" et pour les Instants Vidéo de Marseille la même année. Elle est amenée à se poursuivre...

Conversation autour du poste de télévision

Voici la retranscription d'un extrait de cette conversation concernant plus particulièrement la lune, la télévision et l'art vidéo.

Alain Bourges : Je propose de commencer par Neil Armstrong et les premiers pas de l'homme sur la lune, dont nous fêtons cette année les 50 ans.

Richard Skryzak : C'est drôle mais quand je regarde notre image en ce moment sur la scène, elle me fait penser un peu à celle des cosmonautes qu'on peut voir dans les capsules spatiales, nous sommes en quelque sorte « les astronautes de l'art vidéo ». Avec Armstrong, nous sommes plongés d'emblée dans l'essence même de ce qui constitue la télévision, c'est à dire le direct, et puis l'idée, avec la lune, de se mettre sur orbite dès le départ. On ne se rend plus compte aujourd'hui de l'importance de cet événement, mais souviens toi à l'époque on avait parfois du mal à capter correctement le film du dimanche soir à la télévision. Il y avait pas mal de coupures, d'interludes. Et là tout à coup on se retrouve en direct avec la lune, en franchissant une distance inimaginable, et ça marche ! C'était de l'ordre de l'Avènement !

Alain Bourges : Historiquement il y a un point de départ authentifié comme lien entre la lune et la télévision, qui est la découverte par un chimiste suédois du début du 19ème, Jöns Jacob Berzelius, du sélénium. Le sélénium réagit à la lumière en créant un champ électromagnétique. C'est avec des capteurs de sélénium que la première forme de télévision, la télévision mécanique qui a duré une dizaine d'années avant l'arrivée de l'électronique, a pu fonctionner. Il n'y aurait pas eu de télévision sans sélénium. Berzelius l'a nommé sélénium en référence à Séléné, la déesse de la Lune dans la mythologie grecque, car le sélénium est associé à un autre élément, le tellure, comme Séléné l'est à Tellus, la déesse de la Terre dans la mythologie romaine. De ce point de vue, un lien fondamental s'établit dès le début entre la lune et la télévision.

Richard Skryzak : Je sais que tu es très critique sur le terme « conquête spatiale ».

Alain Bourges : En effet je n'aime pas l'idée de la conquête dans cette aventure. Aujourd'hui quelqu'un comme l'astrophysicien Aurélien Barrau n'hésite pas à remettre en question l'intérêt de toute cette entreprise. Pour lui la terre n'en a pas les moyens. Il y a un mythe de la conquête spatiale qu'il faut relativiser. Mais je ne parle pas ici de la télévision.

Richard Skryzak : Je mets ça en parallèle avec la fin des avant-gardes. L'expérience des « limites » aboutit généralement à une impasse. Quand je regarde la lune le soir, j'essaie d'éviter de penser que le drapeau américain y est planté. Que c'est devenu un territoire

occupé. La plus belle conquête pour moi est plutôt d'ordre poétique. C'est celle de la télévision et de l'art vidéo. D'où cette équation Lune + Télévision = Art Vidéo. C'est vrai pour Nam June Paik quand il fait *Moon is the Oldest TV*. C'est surtout vrai en ce qui me concerne car de ma première bande *Électron* à ma récente création *Rallumer les Étoiles*, la lune est toujours présente. *Électron* c'est ma version personnelle de la conquête spatiale. Il y a cette volonté de « décrocher la lune » qui ne me quitte pas. C'est ma définition de l'Art. Je pense que quand on crée, si on ne fixe pas comme objectif métaphoriquement de « décrocher la lune », ça ne vaut pas la peine d'entreprendre quoi que ce soit. D'un autre côté il y a aussi cette idée de filmer le ciel et de lui rendre ensuite ce qui lui appartient en le projetant. Le ciel est le lieu d'exposition idéal, mon seul lieu d'exposition.

Alain Bourges : Les premiers pas de l'homme sur la lune me font penser au « Village global » de Mac Luhan. Il n'y a pas de télévision si elle n'est pas mondiale. Il a fallu envoyer des satellites pour cela. La première émission en mondovision, *Notre Monde*, eut lieu en 1967 à la BBC. On y voit notamment les Beatles interpréter la chanson *All you need is love*. C'est dans ces années-là que la terre entière est devenue télévisuelle. Pierre Dumayet à l'époque avait eu cette superbe phrase : « Aujourd'hui le monde s'est rendu visible à lui-même ». Pas de plus belle définition de la télévision.

Richard Skryzak : Moi je pense qu'en réalité la vraie fusée c'est la télévision. C'est une fusée à deux étages. Le premier c'est la télévision elle-même. Le second c'est l'art vidéo. Les deux sont indissociables. La télévision est une forme d'art vidéo et l'art vidéo est une forme de télévision. Chaque partie ayant une autonomie esthétique propre. Ce que nous faisons ce soir en Skype avec le dispositif écranique sur la scène, ce « lieu d'où l'on parle » aurait dit Roland Barthes, c'est de la télévision pure, telle que l'avait imaginée Albert Robida en 1890 dans son livre *La vie électrique*.



Alain Bourges (à droite) et Richard Skryzak (à gauche), *Conversation autour du poste de télévision*, dispositif vidéo, Instants Vidéo Marseille, 1h30mn, 2019.



Le premier pas de Neil Armstrong sur la lune, 1969.

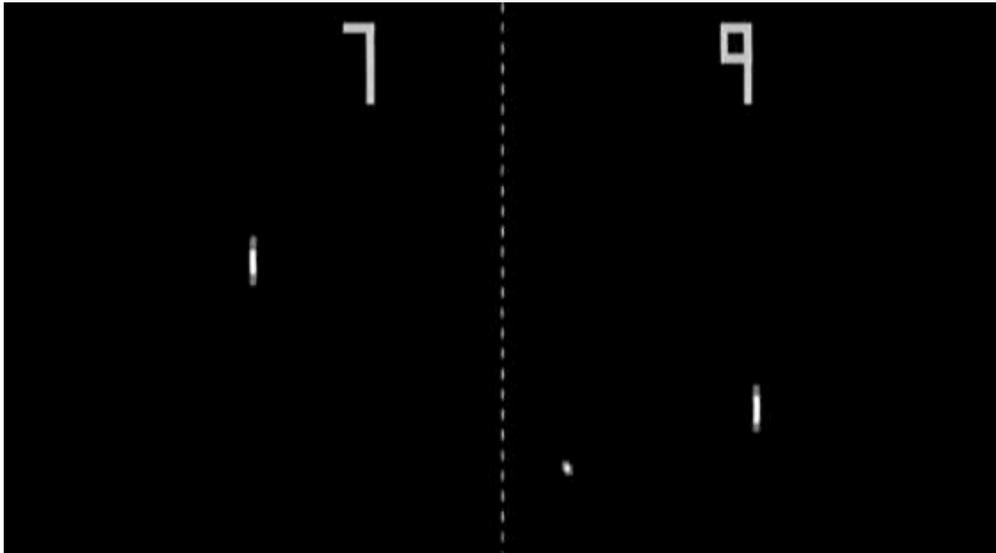
https://www.youtube.com/watch?v=DWUwawuCvNE&ab_channel=Agences-Spatiales

En résumé une question centrale guide *Électron*. La lune n'est-elle pas comparable à l'image vidéo ? Lentement elle balaie le ciel. Elle illumine la nuit en étant à son tour éclairée par le soleil. On retrouve ici le fonctionnement du vitrail. Elle se donne à voir, à travers le cycle de ses phases, comme un processus séquentiel et progressif d'apparition et de disparition, d'inscription et d'effacement. Et sa réception peut parfois être brouillée, voilée, incertaine, vaine...

Les premiers Jeux Vidéos : PONG

J'ai écrit plus haut qu'*Électron* avait été influencé par Paul Klee et le cinéma expérimental. Un troisième élément a joué un rôle tout aussi fondamental dans la genèse de la bande. Il s'agit de *PONG*, l'un des premiers jeux vidéos de l'histoire. Mis sur le marché en 1972 par la société Atari, ce jeu s'inspire du tennis de table, du ping-pong. Sa présentation minimale se réduit à un spot blanc pour la balle, deux traits blancs symbolisant les raquettes, le tout actionné par deux boutons, un pour chaque joueur.

J'étais lycéen dans les années 1975-78, et je me souviens parfaitement de l'arrivée de la première borne de jeu *PONG* dans le café où j'avais mes habitudes. A l'époque, nous étions plutôt familiers des classiques baby-foot, flipper ou billard. Mais l'apparition de *PONG* a marqué une véritable révolution dans notre rapport aux jeux. D'une conception physique, mécanique et corporelle, on est passé à une dimension écranique, électronique et virtuelle. Le contact matériel avec les balles, boules, billes, se réduisait à un point blanc impalpable, piloté par un bouton ou une manette. Tout l'univers des bruits et sons qui auparavant contribuaient à l'ambiance des parties laissait la place à de nouvelles sonorités synthétiques. J'ai assisté en direct à cette mutation. Et c'est elle qui m'a inspiré plus tard la première partie d'*Électron*.



Jeu vidéo Atari PONG (1972).

https://www.youtube.com/watch?v=fiShX2pTz9A&ab_channel=andys-arcade



Électron, détail.

En effet, l'idée du point/balle/spot, blanc sur fond noir, auquel s'ajoute un son synthétique chaque fois qu'il rebondit sur le bord de l'écran est une référence explicite à *PONG*. Ce qui m'a permis d'ailleurs d'opposer ce bruit artificiel au bruit naturel des voitures et de la rue dans la seconde partie de la bande.

Mais c'est surtout cet aspect ludique, volatile, quasi-absurde (autre face de la Vanité) que je souhaitais introduire, afin de contrebalancer le caractère souvent trop solennel qu'on prête aux productions artistiques.

J'aime beaucoup l'idée qu'*Électron* se trouve à la croisée de l'Art dit Majeur (avant-garde et modernité) et du divertissement populaire (jeu vidéo), à l'image de la télévision. Pour moi toutes les références qui contribuent à nourrir une création artistique se valent, et ce quelles que soient leurs natures. J'ai toujours apprécié la position de Michel Serres là-dessus. Il n'a jamais hésité à mettre sur le même pied d'égalité la culture dite populaire (la bande dessinée ou les médias) et la recherche philosophique ou scientifique. Pour lui, Tintin est autant un objet d'étude esthétique que Carpaccio²³. « La vulgarisation, écrit-il, pèse plus et va plus loin que les disciplines scientifiques. L'enseignement décisif passe par la culture populaire. »²⁴

Ainsi le schéma imaginaire de *Électron*, sa structure iconique, forme ce triangle producteur :

Art Majeur / Modernité / Avant-Garde

Klee

Jeu Vidéo

Divertissement Populaire

Cinéma Expérimental

Richter / Fischinger

²³ Michel Serres, *Esthétiques sur Carpaccio*, Paris, Hermann, 1975.

²⁴ Michel Serres, *Tintin et les sciences humaines* in numéro spécial *Science et Vie. Tintin chez les savants*, 2002, p. 168.

5) De la Légèreté

Il est des auteurs qui se révèlent d'emblée indispensables. Ils vous illuminent et vous accompagnent tout au long de votre existence. Italo Calvino est de ceux-là. Du *Vicomte pourfendu* au *Chevalier inexistant*, du *Château des destins croisés* à *Palomar*, sa lecture est un régal d'imagination, d'érudition, de finesse d'écriture, d'humour et d'intelligence. Pour l'anecdote, chaque fois que je conseille à un de mes étudiants un livre de Calvino, des années après il me remercie encore.

Je découvre en 1997 ses précieuses *Leçons américaines*²⁵. Ce livre unique a changé du tout au tout ma manière d'aborder les choses. Calvino y déploie notamment différents processus de création littéraire à l'origine de sa propre écriture. La pertinence et la richesse de ses analyses vont ainsi m'aider à y voir plus clair.

La première conférence s'intitule *Légèreté*. J'en entame la lecture et là je vis une expérience incroyable ! Une révélation ! La sensation étrange que Calvino a écrit son texte pour *Électron* ! Rien que pour *Électron* ! Au fur et à mesure que je parcours les phrases, les images de ma bande défilent dans ma tête et lui font écho. Rien de plus logique quand on sait que la première intention de l'écrivain était de consacrer cette conférence à la lune. Prenons des exemples.

« Je me suis efforcé d'ôter du poids tantôt aux figures humaines, tantôt aux corps célestes, tantôt aux cités ; je me suis efforcé, surtout, d'ôter du poids à la structure du récit et au langage. »²⁶ Les corps célestes renvoient à la lune. J'ai appliqué à l'image le travail de Calvino sur le langage. A savoir ôter du poids aux images. Essayer non pas de rajouter des images au flux d'images qui nous inonde, mais en quelque sorte d'en enlever. D'où ma prédilection pour les formes vidéos brèves, courtes, proches du Haïku ou de l'aphorisme. On est proche de l'opération de « condensation » définie par Freud dans le travail du rêve²⁷. Produire un maximum de signifiés par un minimum de signifiants.

« Si je voulais choisir un symbole votif pour saluer le nouveau millénaire, je choisirais celui-ci : le bond agile et imprévu du poète-philosophe qui prend appui sur la pesanteur du monde,

²⁵ Italo Calvino, *Leçons américaines*, Paris, Éditions Gallimard, 1989.

²⁶ *Ibid.*, p. 19.

²⁷ « Chaque détail du rêve est à proprement parler la représentation dans le contenu du rêve d'un tel groupe d'idées disparates » écrit Sigmund Freud dans *Le rêve et son interprétation*, Paris, Gallimard, 1925, p. 49.

démontrant que sa gravité détient le secret de sa légèreté. »²⁸ Je remplace la figure du poète-philosophe par celle du vidéaste que je suis. Je bondis en prenant appui sur la pesanteur du monde et des images, tel le spot d'*Électron* qui rebondit sur les bords de l'écran.

« Tout au long de son discours ininterrompu sur l'insoutenable pesanteur du vivre, Leopardi traduit le bonheur inaccessible en images de légèreté : tels les oiseaux, une voix de femme chantant à sa fenêtre, la transparence de l'air, et surtout la lune. »²⁹ La lune dans *Électron*, comme pour Leopardi, illustre l'insaisissable, l'inaccessible, l'inatteignable, mais aussi la contemplation. Autant d'éléments me renvoyant à la vanité terrestre, mais dans une version plus moderne, si l'on pense par exemple à Marie-Madeleine, figure emblématique de la vanité classique, qui renonce aux biens et plaisirs matériels pour une vie spirituelle.

« La légèreté est une manière de voir le monde [...] qui prend naissance dans l'écriture. »³⁰ Pour moi la légèreté est aussi une façon de voir le monde, qui s'exprime dans la création vidéo. De la même façon que la profondeur n'est pas la lourdeur, la légèreté n'est pas la frivolité, ni l'insouciance, ni l'irresponsabilité. En même temps qu'être une philosophie et une esthétique, elle incarne la mise à distance nécessaire pour ne pas sombrer dans le pathos, pour dédramatiser les situations sans pour autant les écarter. Je vois un parallèle avec la théorie des « affects » de Spinoza³¹ dans le commentaire qu'en fait Gilles Deleuze : « Les affects sont des devenirs : tantôt ils nous affaiblissent pour autant qu'ils diminuent notre puissance d'agir, et décomposent nos rapports (tristesse), tantôt nous rendent plus forts en tant qu'ils augmentent notre puissance et nous font entrer dans un individu plus vaste ou supérieur (joie). »³²

Il me semble que la Tristesse me tire vers la Lourdeur. Tandis que la Joie nourrit mon sentiment de Légèreté de l'énergie nécessaire pour prendre de la hauteur. Beaumarchais disait : « Je me presse de rire de tout, de peur d'être obligé d'en pleurer. »³³

On voit bien de ce qui précède le lien qui se forme entre Lune / Légèreté / Vanité.

²⁸ Italo Calvino, *op.cit.*, p. 32.

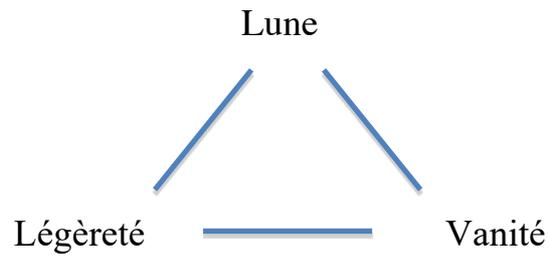
²⁹ *Ibid.*, p. 50.

³⁰ *Ibid.*, p. 29.

³¹ Baruch Spinoza, *De l'origine et de la nature des sentiments* in *L'Éthique*, Paris, Éditions Gallimard, 1954, p. 215.

³² Gilles Deleuze / Claire Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, coll. Champs, 1996, p. 74.

³³ Beaumarchais, *Le Barbier de Séville*, Paris, Éditions Larousse, coll. petits classiques, 2011.

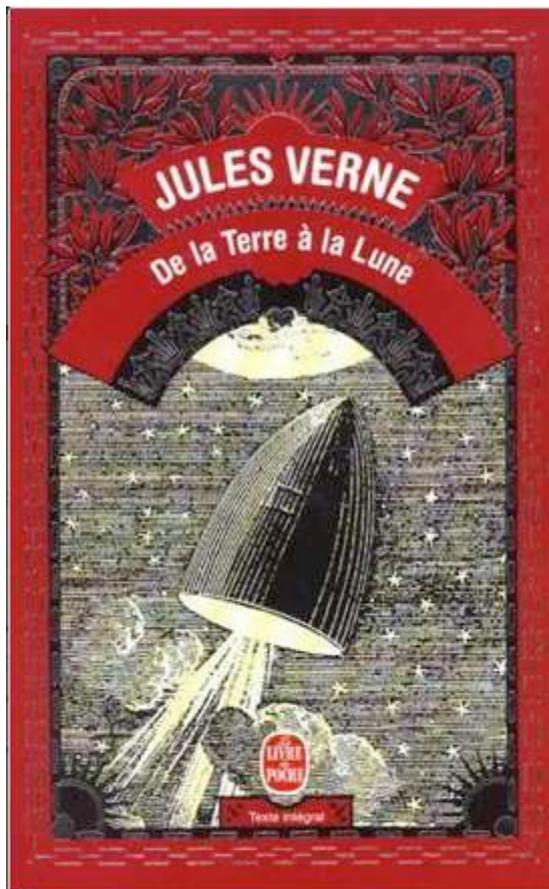


Toute l'œuvre de Calvino pourrait se résumer en cet oxymore : comment être à la fois Léger et Profond ? En faisant mienne cette question, l'écrivain m'a fait comprendre qu'il fallait que j'oriente ma vision du concept de Vanité du côté d'une certaine forme de Légèreté, et que la vidéo s'y prêtait à merveille.

6) *Décrocher la Lune, l'Infans*

En 2000 je suis invité aux Instants Vidéos de Marseille, dirigés par mon ami poète et vidéaste Marc Mercier, afin de présenter *Électron* lors d'une diffusion publique. D'habitude je situais la genèse de la bande et ses enjeux esthétiques multiples avec un propos pointu et préparé. Et là au moment de prendre la parole, j'ai comme une illumination ! Je n'ai pas envie de faire mon topo habituel. Je me dis que ce n'est pas une investigation intellectuelle ou une quelconque posture avant-gardiste qui m'a fait réaliser cette bande. Mais autre chose. Je me suis souvenu de mon enfance et de l'univers poétique dans lequel je baignais. De ce qui m'avait vraiment décidé à devenir artiste. Et voilà ce que j'ai improvisé :

« Quand j'étais enfant, j'étais fasciné par la lune. Par tout ce qui pouvait l'évoquer ou la représenter. Des comptines (*Au clair de la lune*) au récit de Jules Verne (*De la Terre à la Lune*). Des pochettes de disques à la bande dessinée (*Tintin. On a marché sur la Lune*). Mon désir était de l'approcher, de la prendre, d'en percer le secret, bref de décrocher la lune. C'est la vidéo qui m'a permis de réaliser ce rêve d'enfant. »



Jules Verne, *De la Terre à la Lune*, Paris, Le Livre de Poche, 2001.



Hergé, *Les aventures de Tintin. On a marché sur la lune*, Bruxelles, Casterman, 1954.



Nos Vieilles Chansons : Au clair de la lune, Ah! mon beau château, Sur le pont d'Avignon, Il était une bergère, J'ai du bon tabac, Dame Tartine, Disque-Album 45 tours, Paris, Pathé, 1957.

Détacher la lune, jongler et jouer au ping-pong avec elle, et la remettre à sa place, ni vu ni connu. Le temps d'une comptine. D'une ritournelle. D'une vidéo. Rien que pour cela, ça valait la peine d'être de passage sur terre. Une existence pour quelques secondes d'énergie créatrice et de poésie électronique. Pour une petite *Vanité*. C'est ça *Électron*.

Pour moi faire de l'art c'est ça. C'est vouloir décrocher la lune. Si l'on ne se fixe pas ça comme objectif, alors le jeu n'en vaut pas la chandelle. Je revendique le « Droit de Rêver »³⁴ et la réalisation du Désir comme moteurs uniques et authentiques de la création.

L'enfance et la "scène primitive".

Cesare Ripa, dans sa célèbre *Iconologie* parue en 1593³⁵, opère une synthèse des conceptions antérieures des différents âges de la vie depuis l'antiquité. Il en distingue sept auxquels il associe l'influence de planètes. Ainsi à Mercure correspond la puérité, à Vénus l'adolescence, au Soleil la jeunesse, à Mars la virilité, à Jupiter la vieillesse et à Saturne le dernier âge. C'est à la Lune que revient l'enfance !

Étymologiquement enfant vient du latin *infans*. Chez les Romains c'est celui qui ne « parle pas », qui ne possède pas encore la « Parole », de la naissance jusqu'à sept ans. Pour le psychanalyste Sándor Ferenczi, c'est celui qui ne possède pas encore le langage³⁶. Par la suite la notion va s'élargir jusqu'à ce que nous nommons aujourd'hui l'adolescence. Pascal Quignard la formule ainsi³⁷ : « Il y a une vie avant la naissance qui la date. Il y a un monde avant le monde où il surgit. Il y a un *foetus* avant l'*infans*. Il y a un *infans* avant le *puer*. Il y a sans cesse un avant sans langage au temps : c'est le temps. *Foetus*, *infans*, avant l'identité, sont l'un et l'autre sans langage. »

L'enfant, comme l'artiste, c'est d'abord celui qui entame un dialogue avec le Visible par le Visible. Qui s'émerveille devant la splendeur du monde et la poésie des images avant d'en connaître les significations profondes. Le monde de l'enfance est un monde où l'émotion pure, la libre expression et le plaisir des sens sont au poste de commande. La théorie et le concept viennent plus tard. Robert Louis Stevenson s'est intéressé de près à cette question.

³⁴ J'emprunte cette très belle expression au titre du livre de Gaston Bachelard, *Le droit de rêver*, Paris, Presses Universitaires de France, 1970. Bachelard s'y définit comme « un philosophe qui s'accorde le droit de rêver », p. 112.

³⁵ Cesare Ripa, *Iconologie, ou Explication nouvelle de plusieurs images, emblèmes et autres figures* (1636), Hachette Livre, BNF, Gallica, bibliothèque numérique.

³⁶ Sándor Ferenczi, *Confusion de langue entre les adultes et l'enfant*, Paris, Payot, 2016.

³⁷ Pascal Quignard, *Les Ombres errantes, Dernier royaume, I*, Paris, Gallimard, 2002, p. 14.

« Par quels infimes canaux, se demande-t-il, par quelles suggestions, ou quelles prémonitions le sentiment artistique de l'homme point-il d'abord chez l'enfant³⁸ ? » L'écrivain met en avant l'importance d'étudier le rôle que joue et la façon dont fonctionne l'acquisition du savoir dans l'esprit du futur adulte. Il constate que l'intérêt premier de l'enfant se porte d'abord sur la vie et non la littérature. Et que son rapport au livre est de nature plastique avant d'être analytique : « car l'enfant pense beaucoup en images, les mots, pour lui, sont comme des êtres vivants, les phrases suggèrent des tableaux qui vont bien au-delà de leur sens littéral³⁹ ». L'imaginaire est notre premier royaume.

C'est dans l'enfance que les vocations se forment. La connaissance y conserve encore une grande part d'intuition et d'expérimentation, avant qu'elle ne soit entamée par la raideur théorique et le dogme de la rationalité. L'enfant est un être-créditeur par excellence. Il exprime son rapport au monde par de multiples modes d'expressions : chant, musique, danse, bricolage, arts plastiques. Le tout en toute liberté et sans se soucier du *qu'en-dira-t-on*. « Les enfants n'ont pas honte, remarque Walter Benjamin, car ils n'ont pas la réflexion, mais seulement la vision⁴⁰. »

Les choses se compliquent plus tard quand nous sommes, de par notre position sociale et professionnelle d'adulte, soumis en permanence au jugement et à la critique. Et comme par un effet boomerang, arrivés à l'âge dit de la « retraite », nous regagnons cet état premier où nous pouvons agir sans rien devoir à personne. Où nous avons enfin acquis le droit d'être ce que nous sommes. Non pas être ceci ou cela. Non pas être en représentation. Mais « Être » tout simplement. Un artiste, au fond, c'est un adulte qui n'oublie pas qu'il a été un enfant.

Pourquoi ressent-on le besoin impérieux de revenir vers l'enfance à un moment donné de son existence ? Pour y chercher des fondements, des commencements, des éclairages, des explications ? Peut-être pour y retrouver l'innocence, l'insouciance et l'authenticité que le monde adulte a déformées et détournées. Ou entrevoir une réponse au sens de la vie.

C'est le fameux thème de « Rosebud » dans *Citizen Kane* d'Orson Welles⁴¹. Le film, qui raconte l'ascension d'un richissime magnat de la presse, Kane, joué par Orson Welles, s'ouvre sur une énigme : le dernier mot prononcé par celui-ci avant de mourir : « Rosebud ». Un journaliste tente de résoudre le mystère de ce mot en interrogeant plusieurs personnes qui ont côtoyé Kane, mais en vain. Seul le spectateur aura la solution à la fin du film. On décide

³⁸ Robert Louis Stevenson, *Essais sur l'art de la fiction*, Paris, Payot, 1992, p. 75.

³⁹ *Ibid.*, p. 77.

⁴⁰ Walter Benjamin, *Enfance, Eloge de la poupée et autres essais*, Paris, Payot & Rivages, 2011, p. 42.

⁴¹ *Citizen Kane*, film américain réalisé par Orson Welles, sorti en 1941.

de brûler une partie des biens que possédait l'homme d'affaire, et parmi eux un traîneau, avec lequel jouait Kane enfant au début du film, sur lequel est écrit « Rosebud ». Au terme d'une vie consacrée à bâtir une fortune, ne restent que la solitude et le souvenir d'un jouet comme symbole d'un bonheur éphémère. Nostalgie de l'enfance évanouie à jamais. Vanité des richesses et des biens matériels.

Walter Benjamin s'est tourné vers les premières années de son existence dans son recueil *Enfance berlinoise vers 1900*⁴². « Je me suis en revanche efforcé, écrit-il dans la préface, de saisir les *images* dans lesquelles l'expérience de la grande ville se dépose chez un enfant de la classe bourgeoise⁴³ ». Il est intéressant de noter que l'historien de l'art emploie le terme d'*images* pour désigner ses souvenirs. Cela correspond exactement à ma propre entreprise. Qu'est-ce que je cherche à mon tour sinon les *images* de mes images ?

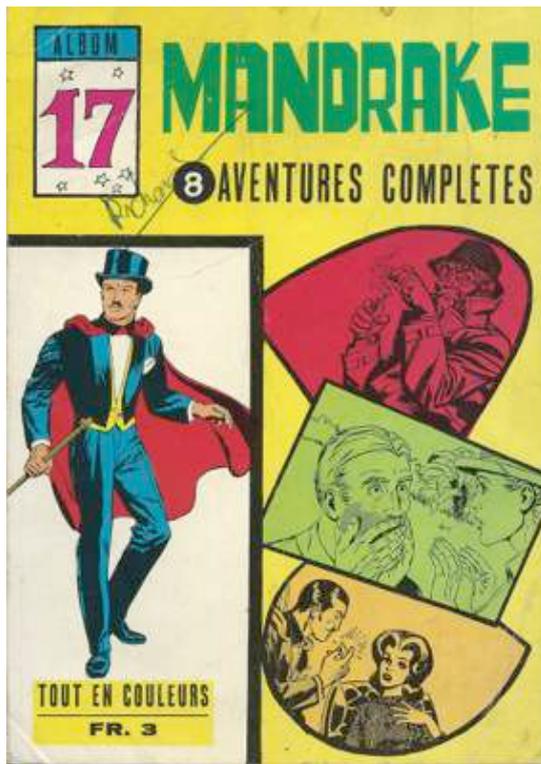
Un des textes d'*Enfance berlinoise vers 1900* porte précisément sur la lune. Benjamin y décrit comment la lumière de la lune qui éclaire sa chambre transforme celle-ci en un lieu qui ressemble à une seconde Terre. Cette perception diurne est l'occasion pour le philosophe de s'interroger sur l'existence même du monde en des termes pas très éloignés du concept de Vanité. « La mer et ses continents, quand la lune brillait encore, ne pesaient guère plus lourd que ma vaisselle de toilette. De ma propre existence, il ne restait plus que le dépôt laissé au fond de son délaissement⁴⁴ ».

C'est vers l'âge de sept ans que je situe mon éveil esthétique, ma « scène primitive » artistique. En ce milieu des années 1960, mes premiers chocs visuels, mes premières « visions », venaient de la bande dessinée comme Astérix, Lucky Luke, Mandrake, Mickey Mouse ou Tintin, des dessins animés comme Tex Avery ou Walt Disney et des feuilletons télévisés comme Rocambole ou Zorro. J'ai tout de suite eu envie de reproduire les images. D'en fabriquer moi-même. En manipulant les lignes, les formes et les couleurs, je découvrais le pouvoir extraordinaire de faire apparaître, à partir d'une feuille blanche, un univers imaginaire qu'on appelle la création. Lors d'un Noël mes parents m'avaient offert un petit projecteur de cinéma à pile, actionné mécaniquement par une manivelle, avec deux bobines de dessin animé de Walt Disney, Tic et Tac et Dingo. J'avais également reçu une mallette d'illusionniste.

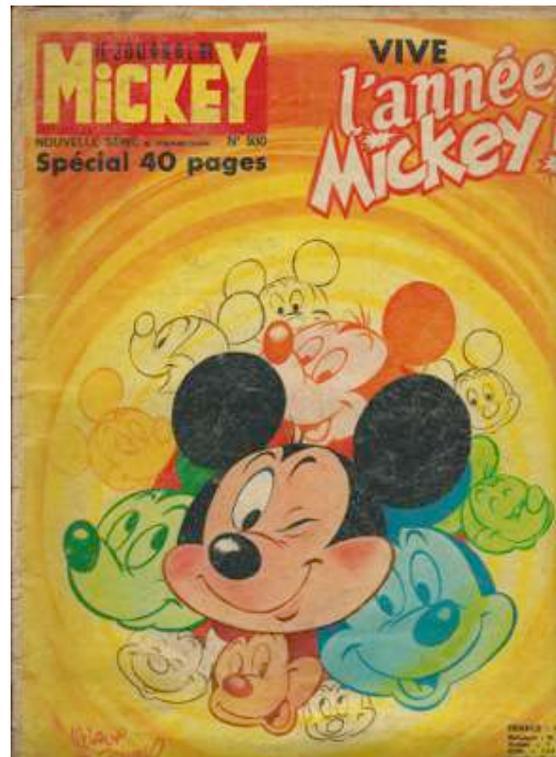
⁴² Walter Benjamin, *Enfance berlinoise vers 1900*, Paris, Editions Hermann, 2014.

⁴³ *Ibid.*, p. 20.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 133.



Mandrake, Lyon, Remparts, 1969.



Le journal de Mickey, Paris, Edi-Monde, 1970



Richard Skryzak, dessin au feutre, 1968.



Richard Skryzak, dessin au feutre, 1968.

J'organisais des séances de projection de mes deux films avec un entracte où j'exécutais des tours de magie.

J'avais pressenti qu'Image était l'anagramme de Magie. Sans le savoir je marchais sur les pas de Méliès. Ma vocation était née. A partir de là j'ai toujours su que je serais artiste.

Dans son essai vidéographique *Scénario du film Passion*⁴⁵, Jean-Luc Godard décrit après coup la genèse de son film *Passion*. L'originalité de sa démarche réside dans le fait qu'il n'a pas voulu écrire de scénario avant de réaliser son film, comme cela se fait habituellement, mais qu'il a plutôt cherché à le « voir ». Le film s'est construit non pas sur la base d'un récit, mais à partir de perceptions et d'impressions visuelles et sonores. « Je me suis aperçu, explique le metteur en scène, que c'est une histoire qui remonte à la Bible. Est-ce que la Loi a d'abord été écrite ou est-ce qu'elle a d'abord été vue, et ensuite Moïse l'a écrite sur la table⁴⁶? » On trouve une réflexion similaire chez Pascal Quignard : « Les images, souligne-t-il, sont préhumaines. Elles datent d'avant les langues naturelles dans les bouches humaines⁴⁷. »

Enfant j'ai d'abord « vu » les astres, les paysages, les êtres et les images, avant d'être en mesure de les reproduire et de les analyser. De même que j'ai « vu » la plupart de mes vidéos avant de les filmer et de les conceptualiser. Je crois qu'il y a une pensée visuelle et que le monde Sensible précède le monde Intelligible.

L'artiste américain Bill Viola a consacré une installation vidéo à l'enfance intitulée *Passage*⁴⁸ qui s'accorde parfaitement à mon propos. En filmant la fête d'anniversaire d'un enfant et en la projetant au ralenti sur un très grand écran, Viola tente de retranscrire le mode de perception du monde de celui-ci. Son espace-temps est différent de celui d'un adulte. « Pour un enfant, dit-il, le temps est une espèce d'énorme espace ouvert, presque infini. La simple expérience d'une fête d'anniversaire constitue pour lui un véritable monde, la création d'un nouveau monde⁴⁹. » L'artiste raconte qu'en visionnant ses images il a découvert quelque chose d'inattendu, accentué par l'usage du ralenti, qu'il n'avait pu capter à l'œil nu. Les visages des enfants révèlent des expressions spontanées et sensibles, dont il va tirer une leçon, l'émotion précède la réflexion.

⁴⁵ Jean-Luc Godard, *Scénario du film Passion*, Vidéo, DVD, Barcelone, 2011.

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ *Op.cit.* p. 105.

⁴⁸ Bill Viola, *Passage*, installation vidéo, collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, Paris, 1987.

⁴⁹ Entretien avec Bill Viola, *Soirée thématique, Manifeste, l'Art Vidéo*, Arte Télévision, 1990.



Bill Viola, *Passage*, Installation Vidéo, 1987.



Orson Welles, *Citizen Kane*, gros plan sur « Rosebud », 1941.

« J'ai soudain réalisé, poursuit Viola, quelque chose de fondamental dans la vie humaine. La vie émotionnelle est au centre de notre vie, la vie intellectuelle vient bien après. L'émotion est à la base de tout, elle est infinie, elle n'est pas limitée par le temps⁵⁰. »

Le vidéaste, par ailleurs, n'a jamais hésité à remettre en cause la conception couramment admise en art contemporain qui voudrait que l'idée ou le contenu d'une œuvre prédominent sur sa mise en forme plastique. Il considère qu'il est préférable d'expérimenter avant de théoriser. Point de vue que je partage complètement.

Mais ce que Viola montre surtout dans son dispositif vidéo, et qui touche à ma propre recherche, c'est cette corrélation étroite entre :

monde enfantin = univers parallèle = espace imaginaire = naissance de la création

C'est en m'appuyant sur mes sensations esthétiques premières - cette « scène primitive » - qu'artiste devenu adulte je fais œuvre.

Ce n'est qu'avec le temps que j'ai réalisé à quel point mon enfance avait joué un rôle déterminant à la fois dans mon désir de devenir artiste, mais aussi comme source d'inspiration de beaucoup de mes réalisations. La lune, le soleil, la foudre, l'arc-en-ciel, les images dessinées, peintes, filmées, télévisées caressaient déjà ma fibre créatrice comme autant de lucioles, de lueurs, d'illuminations passagères, de petites vanités. De telle sorte qu'une bonne partie de mes créations ravivent, la plupart du temps inconsciemment, ces promesses visuelles enfantines. Comme autant de résurgences du passé originel. « Le génie, disait Baudelaire, n'est que *l'enfance retrouvée*⁵¹ ». C'est la raison pour laquelle j'ai intitulé l'une de mes dernières expositions : *Rallumer les Etoiles*⁵².

Cette immersion dans le passé, dans les premières années de l'existence, ressemble inévitablement à une « recherche du temps perdu ». En ravivant la fraîcheur de l'enfance, la création spontanée, l'expression sans limites, je cherchais à retrouver un état débarrassé des démonstrations conceptuelles et des justifications théoriques qui trop souvent encombrant le discours artistique. En présentant *Électron* de la sorte, j'ai voulu redonner à la vidéo sa dimension poétique et magique.

En Art Vidéo comme en Art Contemporain, je suis un « Électron Libre ».

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ Baudelaire, *Le peintre de la vie moderne* in *Œuvres complètes*, Paris, Editions Robert Laffont, Bouquins, 1980, p. 794.

⁵² Richard Skryzak, *Rallumer les Etoiles*, Installations Vidéos, Médiathèque Communautaire d'Escaudain, 2018.



Richard Skryzak, *La Lune ment toujours*, vidéo, 2mn, 2009.

https://richard-skryzak.com/portfolio_page/la-lune-ment-toujours/