

II) Coups de Foudre. *La Menace et la Gravité*



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*, vidéo.

https://richard-skryzak.com/portfolio_page/coup-de-foudre-1996/

https://richard-skryzak.com/portfolio_page/coups-de-foudre/

https://richard-skryzak.com/portfolio_page/coups-de-foudre-artup-2017/

« La destinée semblable à un éclair – évanouie en un instant. »
Maître Dogen

1) Un son et lumière inquiétant

La foudre m'a toujours fasciné. Au même titre que le soleil, la lune ou les nuages. En réalité tout ce qui vient du ciel. Qu'est-ce que la foudre ? Un spectacle audiovisuel à l'état brut, un son et lumière grandeur nature ? Un orage de nuit est une installation vidéo à ciel ouvert. Ainsi le lien avec cette autre entité audio-visuelle qu'est le médium vidéographique s'est imposé de lui-même. De même qu'avec le concept de Vanité. La foudre constitue une menace dont la sidération renforce notre sentiment d'impuissance face à l'inéluctable. Un danger mortel qui pèse d'autant plus fort qu'il est imprévisible et incontrôlable. L'éclair incarne, de par sa nature volatile et mystérieuse, l'essence même de la Vanité.

L'œuvre *Coups de Foudre* a été montrée à plusieurs reprises. L'Espace Croisé de Lille en 1996, le musée des beaux-Arts de Valenciennes en 2005, la médiathèque de Dompierre-sur-Helpe en 2011 et la foire internationale d'Art Contemporain Lille Art Up en 2017.

Les quatre versions présentées ici de façon chronologique permettent d'étudier l'évolution d'une création basée sur la même thématique et les mêmes images de départ. Au fil du temps et des lieux, *Coups de Foudre* subit des variations, accommodations, modifications en fonction des nouvelles réflexions esthétiques et des évolutions technologiques incarnées par le téléviseur, le vidéoprojecteur ou l'écran plat.

L'image vidéo est une « Image-Nomade ». Elle voyage dans l'espace via les ondes électromagnétiques et dans le temps via l'écoulement de son flux. Chaque fois elle se ressource aux nouveaux territoires esthétiques qui s'offrent à elle. Chaque fois elle renaît de ses cendres électroniques. *Video carpe diem*.

2) Éloge de l'ombre



https://richard-skryzak.com/portfolio_page/coup-de-foudre-1996/

La première version de *Coups de Foudre* date de 1992. Elle est exposée la même année au festival d'Art Vidéo d'Hérouville-Saint-Clair. Il s'agit d'une monobande de deux minutes montrant une suite d'éclairs dans un paysage de nuit, diffusée donc sur un seul écran. Mais je ne suis pas satisfait du résultat. Cela manque de force et de tension. Il m'apparaît évident qu'elle fonctionnerait mieux en tant qu'installation vidéo sur plusieurs écrans.

Aussi quand L'Espace Croisé de Lille m'invite à exposer en octobre 1996, je pense immédiatement à retravailler *Coups de Foudre* dans cette optique.

Les images représentent une suite de différents éclairs filmés et restitués avec un léger ralenti, montés en boucle, et accompagnés de bruits de tonnerre et de pluie. Pour l'exposition, je dispose de deux vidéoprojecteurs et d'une dizaine de téléviseurs. Mon idée est d'éclater la vision de l'œuvre dans l'obscurité, en projetant une image vers le haut, une autre sur le mur, et en disposant les télés un peu partout au sol, de telle sorte que le spectateur soit immergé dans cet environnement et fasse l'expérience d'un orage métaphorique et audiovisuel.

Les pages suivantes constituent le dossier de recherche de cette exposition avec notes, réflexions, croquis, photos et commentaire.

03/01/93

— La télévision est un écran,

un réceptacle sur lequel vient se déposer
pour un instant fugitif et éphémère!

Un flux énergétique qui prend sa source
Nai loin (électricité, énergie, source)
canalisée, maîtrisée pour un moment bref!



Image = flux énergétique = Eclair

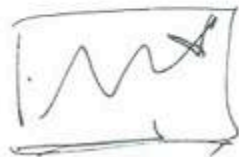
qui continue au delà de l'écran et
se perd → (les particules se perdent dans
l'espace. → lumière ambiante.

Paysage? →

Poussin
Hiver



Image Temporelle



Paul Klee

leque = geste → Zan

Sicrone

lune edou
Klee relation → fauche

6 Sublime?



supzan!

Zano!



no in
nuist
artist?
Masque

13/11/93

Image - Elcain
Être à la limite visible / Invisible



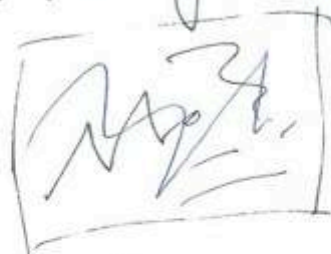
Se situer à la borne
à l'orée de l'Image

Qu'est-ce qu'une image?

Elcain = presque une image?

Degré Zéro

Degré Zéro



Signal, Ai, Sos, Morse...

Jeunes dans la Nuit?

2 - 2 - =

1983

Corps de foudre

- Il faut plusieurs paysages à chaque corps de foudre
 - degré zéro de l'image (à contre-courant du surplus, du trop-plein, de la saturation d'images produites par médias, TV, vidéo, net, pub...)
 - c'est la foudre, qui révèle l'image et la donne à voir, en l'inscrivant dans son effet lumineux.
- l'image vient du néant et y retourne (vanité)
- la foudre est là pour rappeler à l'homme son impuissance à maîtriser les éléments naturels (voir catastrophes naturelles → images → Nourpetko, incendies, etc.)
et la précarité de son existence (à tout moment, la foudre peut tomber, sans prévenir, au hasard, et faire des dégâts, détruire, sonner le drapeau et la mort)
- Gionpore → Tenzere

- Cours de phonétique (1993)
- réflexions
- plus valeur des images et des discours sur l'art
- Or, je prends la contre-partie en produisant le minimum d'images.
 - Il y a de plus en plus d'informations, d'images et de mots en moins de sens. (Baudrillard) J'essayais d'intensifier la proposition en produisant moins d'images mais plus de sens, d'effacement (cf. l'opère)
 - ex: corps de femme = degré zéro de l'image.
 - Il y a une plus-valeur de la production d'images (médias, artistes, vidéastes) et du discours (critiques, historiens, théoriciens, ...) - J'étais contre cet état de fait.
 - Si je produis des images, c'est pour ne pas faire du discours (sinon je ferais des livres), mais du sens. (ce qui n'est pas la même chose)

le fond est naturel, universelle
hasard, incertitude, fragilité

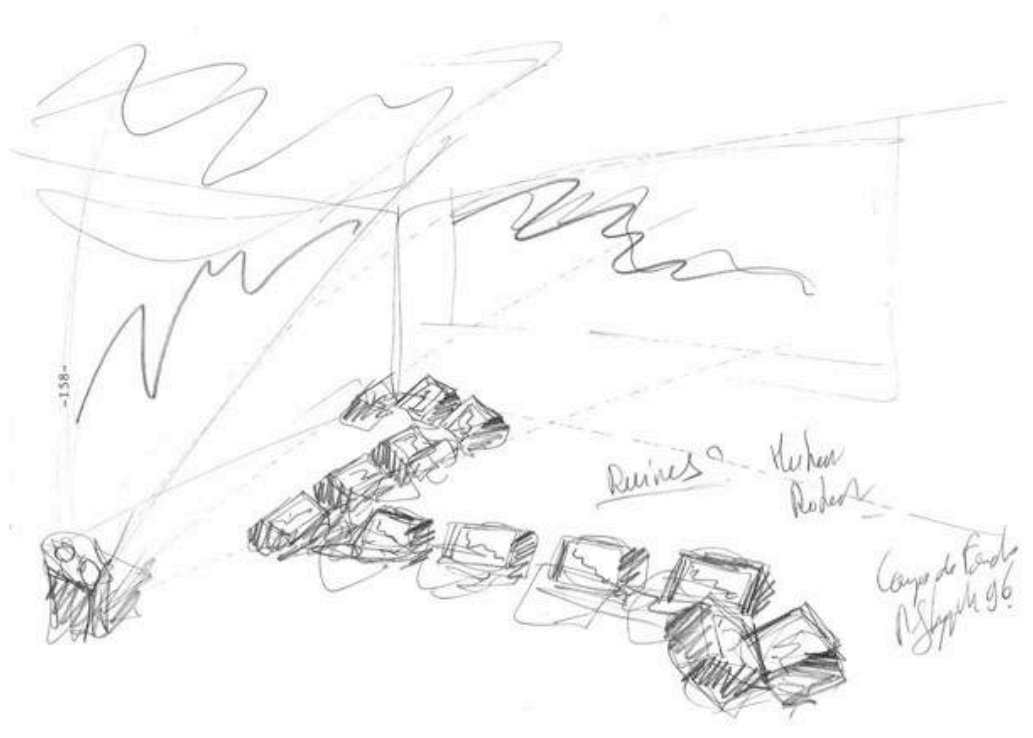
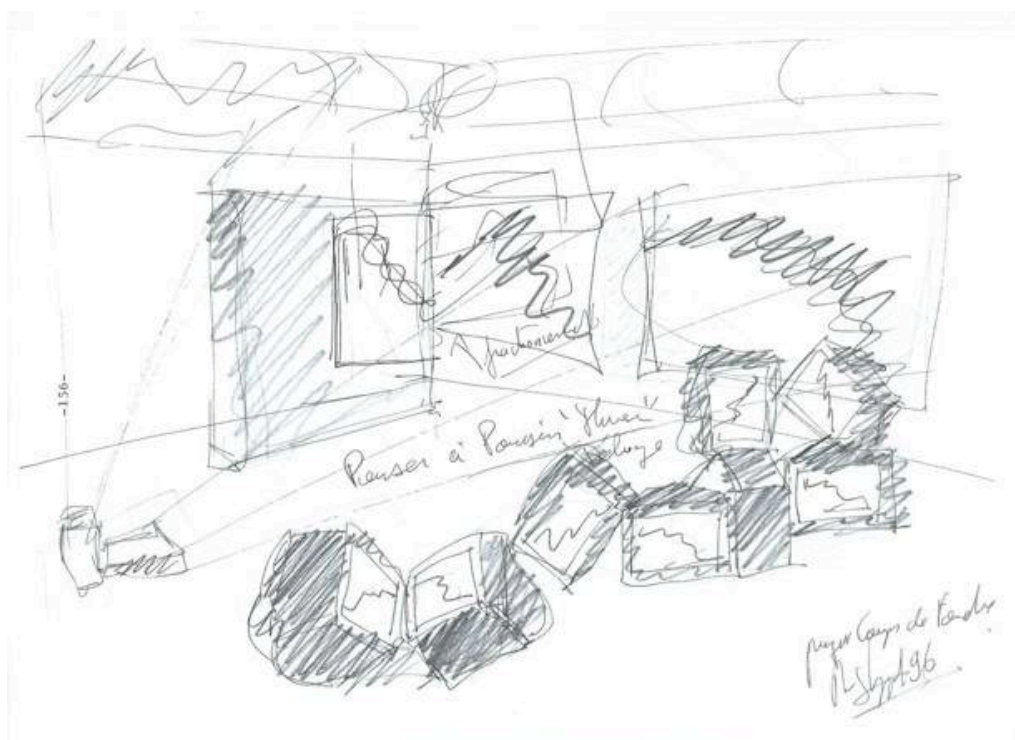
- l'image est en lui un spectacle audio-visuel.

Le camp de fouche au général s'accapite sans
 rationalisation ou explication. Il requiert une dimension
 sensible, émotionnelle qui place le "cœur avant la raison".
 Mais l'œuvre doit elle ne pas être réflexion.
 C'est cette tension qui génère l'installation

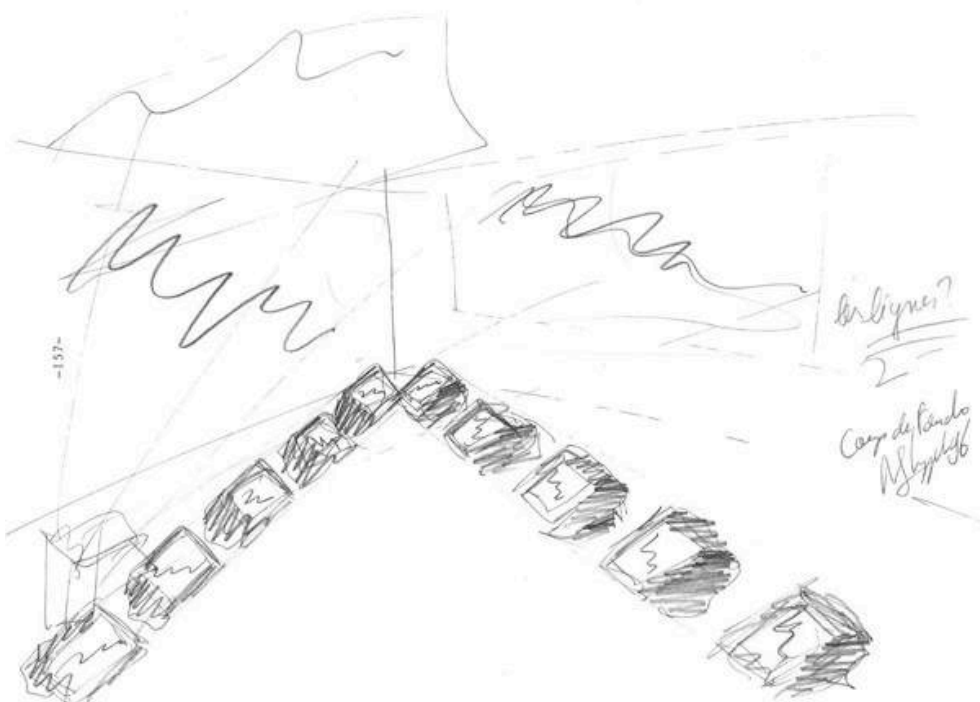
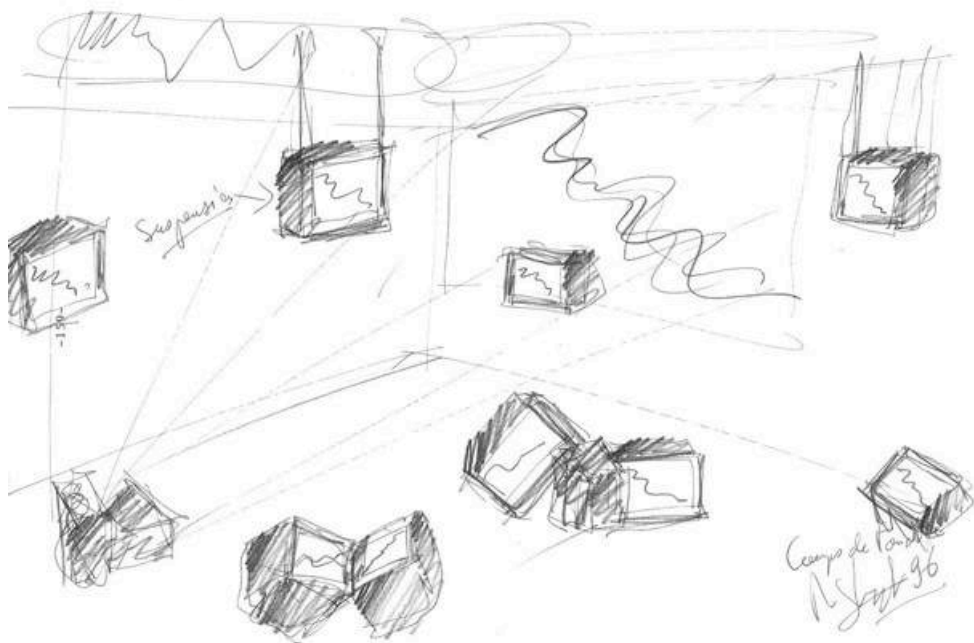
l'éclair est inf, insaisissable. Élément naturel qui
 dépasse le humain. Métaphore de la vidéo (énergie,
 lumière, flux, audio-visuel décalé (l'image précède le son)
 rapidité
 l'éclair est aveuglant - la vidéo est peuvais.
 l'œil
 l'œil on envoie regarder avant les images TV ou vidéo
 les yeux de fesses, caméras fracturées - l'œil du cerveau
 docteur avec le regard plein de l'œil de la vidéo
 l'installation est Nouvelle caverne. Ici les TV et les images vidéo
 rassemblent les autres platoniciennes.

épiphore, tonalité, menace, condition, vanité.
 voir mythologie fouche
 dico symbols
 - fouche éclair = lignes (base...), graphisme
 trace, inscription - la fouche avec écriture à l'ogive
 se superpose une autre, celle de la main (micro-graphie)
 Vidéo expressionniste.

Solala → u. + 2 photo
 + Catalogue
 + croquis installés

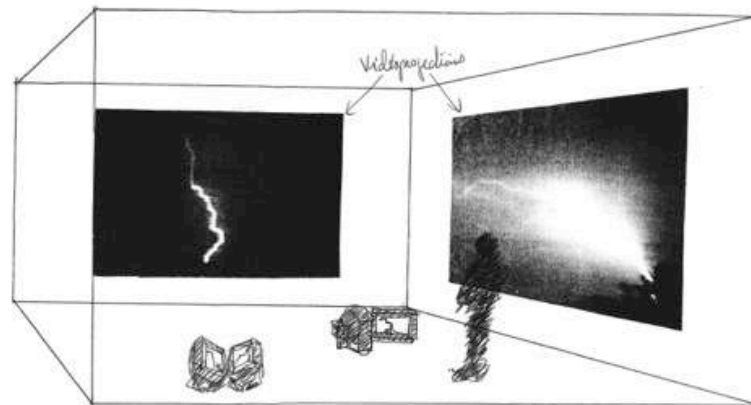


Richard Skryzak, *Coups de Foudre croquis*, 1996.

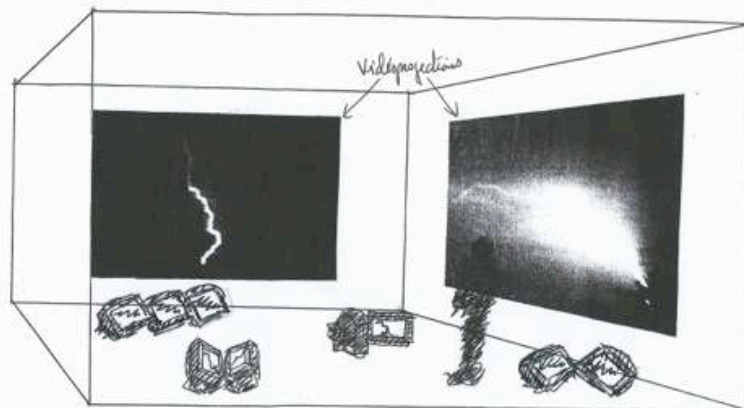


Richard Skryzak, *Coups de Foudre croquis*, 1996.

Richard SKRYZAK, "Coups de Foudre" (projet d'installation) -1996
Espace Croix Lillie



Richard SKRYZAK, "Coups de Foudre" (projet d'installation) -1996
Espace Croix Lillie



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*, croquis projet installation, 1996.

Le 04/10/1996

Pour ce projet, j'ai examiné le lieu, pris des clichés et fait des croquis de plusieurs propositions plastiques.

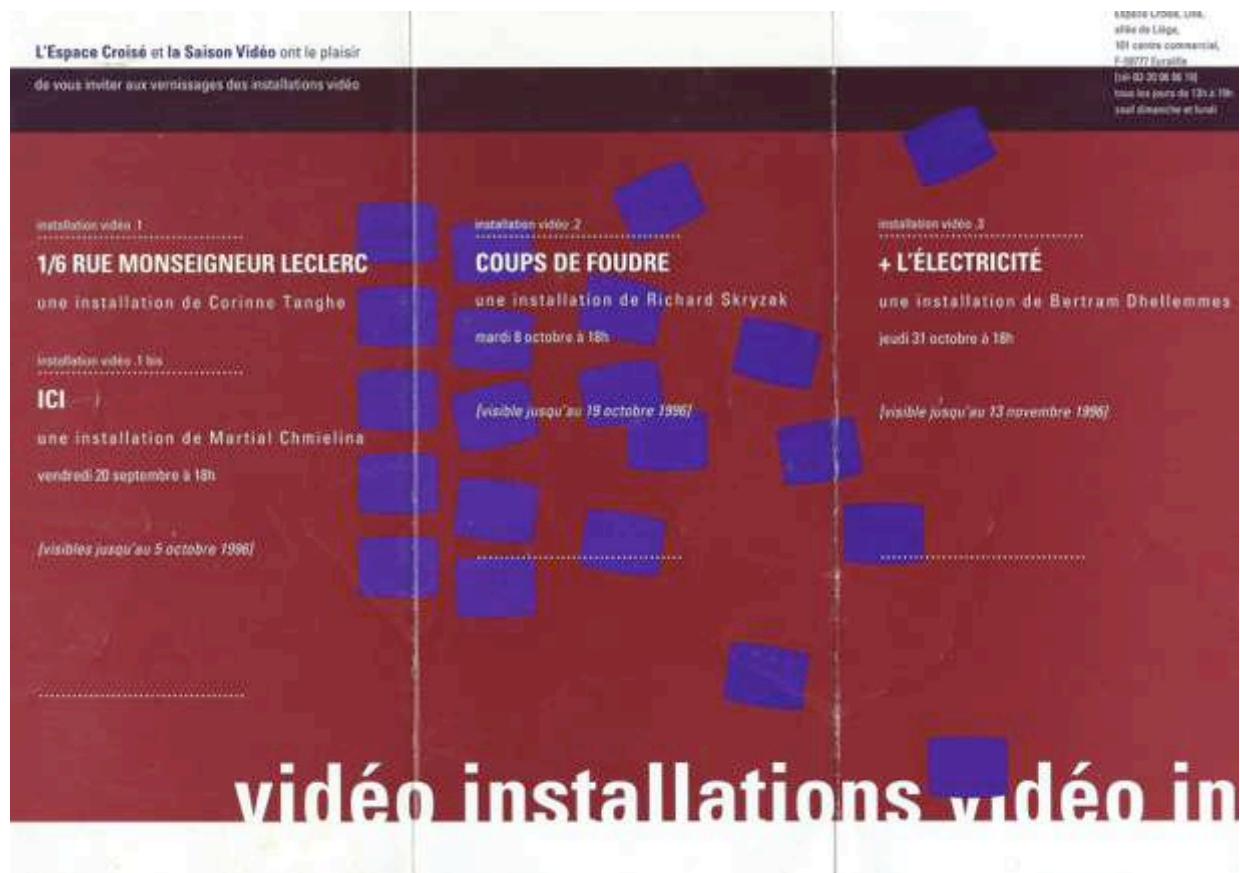
Je ne dispose que de deux jours pour monter mon installation à l'Espace Croisé de Lille. A l'heure où j'écris ces lignes, je ne sais pas quelle sera la présentation finale de *Coups de Foudre*. Je ne le saurai que le mardi 8 octobre à 18 heures, heure du vernissage. Je ne sais pas si la projection vers le plafond et ses tuyauteries donnera quelque chose, ni comment je disposerai exactement les téléviseurs. J'ai quelques idées mais ce ne sera que sur place que je trouverai une solution, en espérant qu'elle sera la mieux adaptée.

L'intérêt d'une démarche artistique et plus particulièrement vidéographique où l'on peut rarement visualiser certaines idées faute de matériel réside en partie dans cette situation où rien n'est jamais acquis, où tout peut basculer au dernier moment, où des idées neuves peuvent voir le jour et se substituer aux anciennes, où l'expérimentation occupe une place prépondérante. Je conçois l'espace d'exposition non comme un lieu fermé destiné à recevoir des œuvres finies, mais comme un lieu vivant relevant lui-même du processus de recherche et de création.

Il y a un sentiment d'incertitude et d'inquiétude lié à l'utilisation du médium vidéo. Tributaire de contraintes matérielles et techniques, avec lui tout peut arriver, le meilleur comme le pire (pannes de toutes natures). Tout ne tient qu'à un fil (électrique)! C'est une des raisons qui m'ont amené à le mettre en parallèle avec la Vanité.

On voit par là que dans un processus créatif, la conception et la réalisation sont rarement séparées, pour ne pas dire jamais. Si je prends l'idée d'éclatement par exemple, je voulais au départ montrer différentes images d'éclairs sur les différents écrans. Mais en faisant des essais j'ai remarqué que cela risquait de brouiller la vision d'ensemble de l'œuvre. J'ai donc choisi de mettre la même image partout pour créer une certaine unité. C'est par la répartition de cette image de foudre au travers les multiples écrans qui constituent le dispositif, que se situe la notion d'éclatement, de fragmentation.

Dans une démarche artistique, théorie et pratique se construisent ensemble et s'impliquent mutuellement.



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*, Espace Croisé Lille, carton d'invitation, 1996.

Le résultat a été plus que satisfaisant, je suis arrivé à une présentation qui fonctionne très bien. On entend le son déjà à l'extérieur de l'installation, avant d'y pénétrer, comme un signal avant-coureur et annonciateur de l'orage, mais ici à l'inverse de la réalité on perçoit d'abord le son avant de voir l'image. Ce qui crée aussi une atmosphère inquiétante et donne envie d'aller plus loin et de franchir le seuil du dispositif. Puis une fois à l'intérieur, on circule entre les téléviseurs posés au sol comme je le souhaitais. Finalement j'ai décidé de ne pas utiliser les vidéoprojections qui brouillaient plutôt la vision d'ensemble, et de me concentrer uniquement sur les téléviseurs par un travail d'agencement sculptural. La scénographie met l'accent sur la dimension dramatique, la menaçante imminente, l'inquiétante étrangeté, le vestige conséquence de la foudre. Je garde l'idée de la vidéoprojection pour une autre opportunité...

Coups de Foudre est une installation vidéo construite dans la perspective d'une mise en relation avec la notion de Vanité, dont voici les enjeux esthétiques.

La Ligne-Éclair

Avant toute chose je perçois l'éclair comme une ligne au sens plastique du terme. C'est-à-dire relevant du dessin, de l'écriture et du signe. Une ligne d'un type particulier puisque naturelle, imprévisible, au tracé unique et inépuisable, combinant droites, courbes, brisures à l'infini. Une ligne qui déchire le plan céleste en incisant la couche atmosphérique. Une ligne qui est l'équivalent d'un geste graphique. Je pense ici à ce que disait le peintre Hans Hartung à propos de l'expérience d'un orage qu'il fit vers l'âge de 6 ans : « Sur un de mes cahiers d'école, j'attrapais des éclairs dès qu'ils apparaissaient. Il fallait que j'aie achevé de tracer leurs zigzags sur la page avant que n'éclate le tonnerre. Ainsi je conjurais la foudre. »¹

D'Électron à *Coups de Foudre*, mon questionnement passe ainsi du point à la ligne. Par une logique qui rejoint les propos de Paul Klee dans son livre *Théorie de l'art moderne* : « Le facteur temps intervient dès qu'un point entre en mouvement et devient ligne. »² Klee, dans la partie *Esquisses pédagogiques* développe le concept de « ligne active »³, après avoir évoqué l'éclair en ces termes : « Éclair à l'horizon (ligne en zigzag) »⁴. Ce qui confirme le rapprochement Éclair/Ligne.

De son côté, Kandinsky, dans son ouvrage *Point et ligne sur plan*, considère également que la ligne est « la trace du point en mouvement, donc son produit »⁵. Le peintre isole deux propriétés importantes qui servent entre autres à la définir : la tension et la direction. « La ligne, écrit-il, possède indubitablement et tension et direction »⁶.

En paraphrasant Kandinsky, je dirai que l'éclair est une ligne à *très haute tension* et à *direction* hasardeuse, multiple et polymorphe. En poursuivant le fil de sa pensée, l'artiste établit une parenté formelle entre la fleur de la clématite et les lignes formées par l'éclair, qu'il place dans une réflexion plus vaste sur les rapports entre les lois de l'Art et celles de la Nature⁷. Klee quant à lui parle d'« énergies linéaires »⁸.

¹ https://www.amelie-paris.com/fr/actualites/756_hans-hartung.html, consulté le 19/04/2021.

² Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, Paris, Denoël, 1964, 1985, p. 37.

³ *Ibid.*, p. 3.

⁴ *Ibid.*, p. 35.

⁵ Wassily Kandinsky, *Point et ligne sur plan*, Paris, Gallimard, 1991, p. 67.

⁶ *Ibid.*, p. 68.

⁷ *Ibid.*, p. 133.

Dans une certaine mesure, la foudre est une métaphore de l'image vidéo. L'une et l'autre activent un circuit d'« événements-éléments », pour reprendre l'expression de Dominique Avron⁹, qui président à leur constitution : particules électriques, points, lignes, ondes, signaux.

L'éclair vidéographique au final est la conjonction de la foudre réelle filmée et de sa restitution sous forme de pixels et de lignes qui définissent la nature et la qualité de l'écran télévisuel. Il y a donc différents niveaux d'alignements, d'emboitements de lignes à l'œuvre dans *Coups de Foudre*. Ligne de l'éclair / Ligne plastique / Ligne de l'image vidéo. Lignes sur lignes.

Le Je-ne-sais quoi et le Presque-rien

Je tiens *Le Je-ne-sais-quoi et le Presque-rien* de Vladimir Jankélévitch¹⁰ comme un des plus beaux livres de philosophie jamais écrits. Le mélange d'érudition, de pensée pure, de poésie et de spiritualité fait de ce recueil une œuvre inclassable et du philosophe une comète dans l'histoire de la pensée occidentale. Quand je le découvre en ces années 1990, il produit en moi une véritable onde de choc qui résonne avec mes préoccupations esthétiques. Non seulement avec *Coups de Foudre*, mais avec tout ce qui suivra. Au bonheur de lecture s'ajoute le sentiment d'avoir trouvé de solides affinités intellectuelles sur lesquelles prendre appui.

Le Je-ne-sais-quoi : la Poésie Électronique

« Il y a quelque chose, écrit Jankélévitch, dont l'invisible présence nous comble, dont l'absence inexplicable nous laisse curieusement inquiets, quelque chose qui n'existe pas et qui est pourtant la chose la plus importante entre toutes les choses importantes, la seule qui vaille la peine d'être dite et la seule justement qu'on ne puisse dire » !¹¹

Ce quelque chose, ce *Je-ne-sais-quoi*, marque de son empreinte entre autres la création artistique sans qu'on sache véritablement le définir, un peu comme la matière noire contenue

⁸ Paul Klee, *op.cit.*, p. 34.

⁹ Dominique Avron, *op.cit.*, p. 34.

¹⁰ Vladimir Jankélévitch, *Le Je-ne-sais-quoi et le Presque-rien*, volumes 1, 2 et 3, Paris, Seuil, 1980.

¹¹ *Ibid.*, volume 1, *La manière et l'occasion*, p. 11.

dans l'univers. Et c'est précisément cette zone de flou, irréductible au dicible, qui lui confère sa dimension poétique.

Ce que Jankélévitch nomme le « mystère du je-ne-sais-quoi »¹² se situe résolument du côté d'une « opération poétique »¹³ dont l'apparition chez l'artiste revêt toujours le « caractère irrationnel d'une création »¹⁴.

L'éclair est un *Je-ne-sais-quoi* qui n'en finit pas de surprendre et d'intriguer. En lui se cristallisent mystère, irrationnel, apparition, création et poésie pure.

Coups de Foudre confirme un concept majeur inauguré avec *Électron* et qui traverse toute mon œuvre vidéo, celui de *Poésie électronique*. Une conception qui fait la part belle à l'invisible, l'indicible, l'insondable, l'insaisissable, l'énigmatique, le sensible, le plaisir, l'émotion. A ce quelque chose qui nous échappe tout en étant vital. A ce non-pensable pourtant indispensable.

Un *Je-ne-sais-quoi* vidéographique.

Le Presque-rien : La Presqu'Image

« Le presque-rien, note Jankélévitch, est aussi métaphysiquement inépuisable que le renouveau est inlassable, et celui qui l'entrevoit dans l'émerveillement d'un éclair l'accueille comme le premier homme accueillerait le premier printemps du monde »¹⁵. Nulle autre phrase ne pourrait mieux résumer l'entreprise vidéographique de *Coups de Foudre*.

Le Presque-rien est le monde des nuances, des subtilités, des limites. De ces petites choses imperceptibles qui font toute la différence et qui ne tiennent justement à rien. A « Presque-rien ». A travers le minimalisme et la radicalité de l'éclair, *Coups de Foudre* est une tentative de réduire l'image à sa plus simple expression. A un strict minimum. A un état proche du degré zéro de la représentation. D'un *Presque-Rien*. Juste ce qui est nécessaire au Visible pour qu'il puisse continuer de fonctionner. Une « Presqu'Image » en somme.

Face à la saturation des flux visuels ambiants, mon esthétique travaille ainsi une économie de vision visant à redonner à celle-ci sa fraîcheur originelle. Comment ? En fractionnant sa perception à la limite de l'identification. En proposant plus une sensation d'image qu'une image entière. Une image qui se contente de signaler sa présence au lieu de l'imposer. Une

¹² *Ibid.*, p.96.

¹³ *Ibid.*, p.97.

¹⁴ *Ibid.*, p.96.

¹⁵ *Ibid.*, p.60.

image en retrait de l'image. Une Image-Vanité signant la Vanité de toutes les Images. Une « Presqu'Image ».

Il s'agit en quelque sorte, pour reprendre une formule du peintre Roman Opalka, de « sauver une image par la non-image »¹⁶. Tout en redonnant métonymiquement du champ à l'imaginaire. Minimum de Signifiant. Maximum de Signifié. « Le Presque-rien, rappelle Jankélévitch, est une immensité »¹⁷. De par la fulgurance de son apparition/disparition, l'image-éclair agit également comme un clin d'œil d'Image. Une Image-clin d'œil. Un clin d'Image ! Une étincelle d'où jaillit la lumière vidéographique. Un big-bang visuel.

¹⁶ Roman Opalka, catalogue *Opalka 1965/1-∞*, Dunkerque, Ecole d'Art, Isy Brachot, 1990, p. 25.

¹⁷ Vladimir Jankélévitch, *op.cit.*, p. 91.



Hans Hartung, *P 1960-112*,
Pastel sur papier, 1960.



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*,
Détail, 1996.



Paul Klee, *Éclair physiognomonique*,
Aquarelle, 1927.



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*,
Détail, 1996.

Éloge de l'Ombre

Qui dit Lumière dit Ombre. Ce qui signifie qu'à l'instar du clair/obscur pour la peinture, un environnement vidéographique met en jeu une palette lumineuse très large, riche de nuances subtiles et sensibles allant de l'éclairage aveuglant à l'obscurité totale.

Pour avoir pleinement conscience de ce phénomène, il faut lire l'admirable *Éloge de l'ombre* de Junichirô Tanizaki¹⁸. L'écrivain y célèbre la conception japonaise du Beau en ces termes : « nos ancêtres, contraints à demeurer bon gré mal gré dans des chambres obscures, découvrirent un jour le beau au sein de l'ombre, et bientôt ils en vinrent à se servir de l'ombre en vue d'obtenir des effets esthétiques. En fait, la beauté d'une pièce d'habitation japonaise, produite uniquement par un jeu sur le degré d'opacité de l'ombre, se passe de tout accessoire »¹⁹.

Ce livre m'a beaucoup influencé. Quand je crée une installation vidéo, j'essaie de l'envisager comme une pièce d'habitation japonaise en pensant à Tanizaki. En limitant au strict minimum la présence des objets et des accessoires, afin d'ouvrir au maximum la voie à la perception pure des ondes lumineuses.

Sur fond de pénombre, *Coups de Foudre* engendre également des phénomènes optiques tels que la persistance rétinienne ou la rémanence.

Ce processus d'adaptation de l'œil aux variations de lumières contrastées n'est pas sans évoquer l'« Allégorie de la Caverne » décrite par Platon au Livre VII de *La République*²⁰. Notamment le passage où l'humain sortant de la caverne est aveuglé par le soleil et doit subir un temps les effets de la lumière pour régler progressivement sa vision nouvelle. « Un homme sensé, écrit le philosophe grec, se rappellera que les yeux peuvent être troublés de deux manières et par deux causes opposées : par le passage de la lumière à l'obscurité, et par celui de l'obscurité à la lumière »²¹.

La transition entre l'obscurité de la caverne et la clarté du monde extérieur, métaphorique chez Platon de l'acquisition de la connaissance philosophique, s'applique au travail formel de *Coups de Foudre*, par un mouvement inverse. En pénétrant dans l'installation vidéo, version moderne de la grotte préhistorique ou de la caverne platonicienne, l'œil du regardeur est sollicité par le changement d'ambiance visuelle et ses divers niveaux d'accoutumance. Il cherche, scrute, se positionne. La première approche est purement phénoménologique. C'est

¹⁸ Junichirô Tanizaki, *Eloge de l'ombre*, Lagrasse, Verdier, 2011.

¹⁹ *Ibid*, p. 44.

²⁰ Platon, *La République*, Paris, Garnier, 1966, p. 273.

²¹ *Ibid.*, p. 276.

la perception elle-même, et ses retombées optiques, qui constitue l'enjeu premier du dispositif vidéo.

Flashes. Clignotement des éclairs. Les traces d'images sont aussi fondamentales que les images elles-mêmes. Que reste-t-il quand on cesse de Voir ? Des résidus visuels qui font jeu égal avec le Visible. Des Rémanences. Entre le Voir et le Non-Voir qu'y-a-t-il ? L'Entrevoir. « Apercevoir sans voir, n'est-ce pas entrevoir ? » s'interroge Jankélévitch²².

En régime Vision l'essentiel réside dans le retrait et non la surenchère ; dans la discrétion et non l'ostentation. Jadis on apprenait aux étudiants des Beaux-Arts à fermer les yeux à moitié pour mieux percevoir les contrastes de valeurs. C'est à travers cette « lumière clignotante de l'entrevision »²³ que se révèlent les choses les plus fondamentales, justement parce qu'elles échappent à la vision courante.

L'Image-Éclair ? Une Entrevision qui flirte avec les limites du perceptible. Quel était le titre du catalogue de ma première exposition d'Art Vidéo ? *On s'émerveille qu'une image arrive. Il pourrait ne rien y avoir*²⁴. On s'émerveille qu'un Éclair arrive. Qu'une Image-Éclair arrive. Qu'une Vidéo arrive. Car en effet comme nous l'apprend la Vanité : « il pourrait ne rien y avoir ».

Les Ruines et la Nature Morte

Pour la disposition d'ensemble de *Coups De Foudre*, je me suis posé cette question : à quoi ressemblerait un mur d'écrans impacté par la foudre ? Quels seraient les effets visuels d'un tel foudroiement ?

Que restera-t-il de nos écrans, de notre univers télévisuel, après le Déluge médiatique qui engloutit petit à petit notre monde sensible ?

Que subsistera-t-il des images si surviennent l'Apocalypse ou les Catastrophes à venir et symbolisées ici par la foudre ?

Les écrans à tubes cathodiques que j'utilise alors se présentent comme des volumes, des blocs, des « pierres électroniques ». Leur présence physique implique qu'on les prenne en compte d'un point de vue sculptural, et qu'on envisage l'installation sous l'angle de l'agencement, de l'assemblage et de la construction. C'est ce qu'avaient parfaitement compris les pionniers de l'Art Vidéo Nam June Paik et Wolf Vostell. C'est d'ailleurs une œuvre de

²² Vladimir Jankélévitch, *op.cit.*, p. 61.

²³ Vladimir Jankélévitch, *Le Je-ne-sais-quoi et le Presque-rien, volume 2, La méconnaissance*, Paris, Seuil, 1980, p. 179.

²⁴ Catalogue de l'exposition. *Art et Vidéo*, Dunkerque, A bruit secret, 1986.

Vostell *Dépression Endogène* qui a en partie guidé mon choix. Dans cet environnement, commencé en 1975 et qui comprend environ neuf versions, l'artiste allemand expose des téléviseurs en les associant à des objets du quotidien (tables, commodes), parfois des animaux. Les téléviseurs, dont certains allumés, sont à moitié coulés dans du béton. Son concept de « Dé-coll/age », utilisé à des fins critiques envers la société de consommation, vise à altérer l'objet télévision, et l'image qu'il véhicule, en un geste iconoclaste allant du recouvrement à la désintégration. L'ensemble baignant dans une atmosphère où la dimension accidentelle et catastrophique de l'existence est omniprésente. « Si vous achetez une voiture, dit Vostell, vous achetez l'accident avec. Aujourd'hui, il n'y a pas un phénomène, ni la télé, ni les voitures, ni l'avion, dans lequel la mort, le désastre n'est pas inclus »²⁵.

Le foudroiement va de pair avec la déflagration, la chute, l'éclat et le débris. D'où l'idée de travailler plastiquement les téléviseurs via les notions de fracture, fissure, fission, fêlure, brisure, éparpillement, éclatement, dispersion, retombée, destruction. En variant les solutions par groupes d'un, deux, trois ou quatre écrans.

J'ai conçu *Coups De Foudre* comme un Vestige vidéographique, une Nature Morte de Vanité en trois dimensions. Qu'est-ce qui s'y joue à travers la représentation de la foudre, élément naturel et intemporel ? Tout ce qui dépasse l'homme en le renvoyant à sa condition existentielle d'être mortel et de passage. Le Temps, la Mort, le Danger, la Menace et la Gravité.

La dernière image rejoint la première. Cycle immuable formé par la mise en « boucle » des images, figure majeure de la rhétorique vidéo.

Les éclairs agissent comme les derniers soubresauts d'un paysage audiovisuel désolé. Écrans contre Foudre. Électronique contre électrochocs. Électricité contre Électricité. Radioactivité des images.

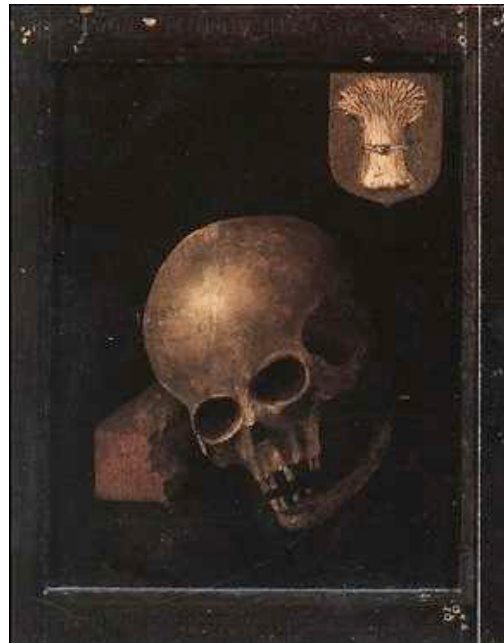
Il y a une tradition de la ruine en peinture et j'ai souvent pu admirer au musée des Beaux-Arts de Valenciennes le tableau d'Hubert Robert (1733-1808) *Vue pittoresque du Capitole*. Le peintre s'était spécialisé dans la représentation de ruines, en vogue au XVIII^{ème} siècle. Je me suis inspiré de l'agencement de celles-ci au premier plan de la composition.

Mais c'est surtout un des deux panneaux au revers du *Triptyque de la famille Braque*, retable peint par Rogier Van der Weyden (1400-1464) vers 1452, qui est le plus proche de mes préoccupations. Il représente un crâne édenté, incliné et en appui sur une brique ébréchée.

²⁵ Wolf Vostell, *Histoire de Décoll/ages*, entretien avec Jean-Paul Fargier, Paris, Les Cahiers du Cinéma n°332, octobre 1983.



Hubert Robert, *Vue pittoresque du Capitole*, huile sur toile.



Roger Van der Weyden, *Triptyque de la famille Braque*, huile sur bois, revers.



Wolf Vostell, *Dépression Endogène*, Sculpture vidéo, 1984



Richard Skryzak, *Coups de Foudre* détail, 1996.

Réduit à la quintessence. Deux objets. Deux symboles. Le dialogue avec le Visible peut s'amorcer. Effritement et ravages du Temps. Petite chronique en Vanité d'une déliquescente annoncée. C'est ce léger déséquilibre, cette tension installée qui signe l'instabilité des choses que j'ai voulu restituer par la disposition des téléviseurs.

Plusieurs duos signifiants se forment, associant autant les matériaux que les symboles :

Van der Weyden : Brique / Crâne

Vostell : Béton / Écran

Coup de Foudre : Écran / Écran

J'aurai l'opportunité plus loin de revenir sur le couple Crâne / Écran, riche en résonances formelles et sémantiques.

Aux ruines picturales succèdent les ruines vidéographiques de *Coup de Foudre*.

3) Une nuit au musée



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*, musée des Beaux-Arts, Valenciennes,
Vidéoprojection sur la verrière centrale, détail, 2006.

https://richard-skryzak.com/portfolio_page/une-nuit-au-musee-2006/

En mai 2006, Emmanuelle Delapierre, conservatrice du musée des Beaux-Arts de Valenciennes, nous invite mon ami vidéaste Pierre-Jean Moreau et moi-même à créer pour la nuit des musées une série de dispositifs vidéographiques. Parmi les diverses installations que nous proposons, cette manifestation est pour moi l'occasion de poursuivre mes investigations autour de la foudre et de travailler une nouvelle version, en utilisant cette fois-ci une vidéoprojection sur la verrière de la salle « Carpeaux ».

En avril 2015, Catherine Chomarat-Ruiz, alors directrice du département Arts, organise des journées d'études autour de « la recherche en Art et Design » à l'université de Valenciennes. Elle me propose d'intervenir avec Pierre-Jean en qualité d'artistes-enseignants-chercheurs au sein de cette même université. Nous choisissons de nous appuyer sur les œuvres réalisées pour cette nuit des musées. Je rédige le texte de présentation de notre communication qui s'intitule *Une nuit au musée : un cas précis de recherche-crédation* et qui fera l'objet d'une publication universitaire : *De l'atelier au labo. Inventer la recherche en art et design* ²⁶.

En voici des extraits qui contiennent l'essentiel de ma réflexion :

²⁶ *De l'atelier au labo. Inventer la recherche en art et design.*, sous la direction de Catherine Chomarat-Ruiz, Paris, Hermann, 2018, p. 223.

Une nuit au musée. Un cas précis de recherche-création

Pierre-Jean Moreau et Richard Skryzak

« Ils ont des yeux et ne voient point. »
Jérémie 5 ; 21. *Ancien Testament.*



Photo 1. Musée des Beaux-Arts de Valenciennes, vue extérieure de nuit.

Ouverture

À partir d'une série d'installations vidéo que nous avons spécialement conçues pour *La Nuit des musées* du 20 mai 2006 au musée des Beaux-Arts de Valenciennes, nous proposons de retracer en partie ici la généalogie du projet, et de mettre en évidence les différentes formes de recherches (technique, logistique, muséographique, historique, esthétique, thématique, plastique...) qui furent abordées lors de sa mise en œuvre.

Ainsi le moment-exposition ne constitue pas pour nous le simple aboutissement final, en tant qu'acte de monstration, de réflexions plastiques menées en amont. Il relève lui-même à la fois d'un processus de recherche et d'un acte de création.

La question du *produire-ensemble* est aussi posée. Ou comment, tout en respectant les différences et affinités attenantes aux particularités de chacun, la *volonté de créer* ouvre la possibilité d'une perspective d'un travail en commun.

Hypothèses

Notre intervention se positionne d'emblée sous le double signe de la rencontre et de l'agencement, du dialogue et de l'alliance, de la conversation et de la recherche. L'ensemble se structurant autour de trois axes forts.

Le produire-ensemble de deux vidéastes

Animés à la base par une *volonté de créer* commune, il s'agissait d'expérimenter un *entre-deux* de nos territoires esthétiques singuliers, à la fois proches et éloignés, en acceptant de mettre à l'épreuve la pratique de l'un avec celle de l'autre, dans le but d'aboutir à un *devenir-vidéo* hybride et inédit.

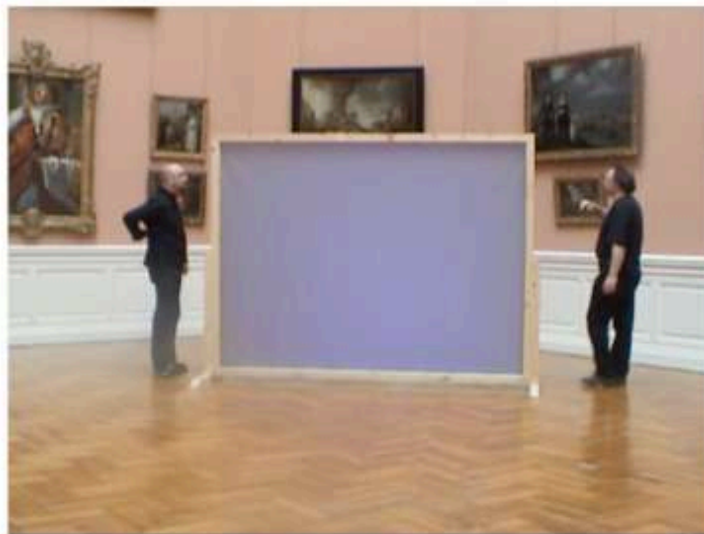


Photo 2. Pierre-Jean Moreau (à gauche) et Richard Skryzak (à droite) autour d'un écran blanc.

La question de la Vanité est travaillée depuis longtemps par Richard Skryzak sous le titre générique *In Video Vanitas*, inspirée de la nature morte classique, et donnant des œuvres jouant la tulipe, la bulle de savon ou l'arc-en-ciel ; la question du Haïku, elle, sert de base au travail de Pierre-Jean Moreau, lui permettant de proposer des formes brèves et concises évoquant la nature, l'instantanéité et la volatilité.

Le point de jonction de ces affinités vidéographiques résonnant parfaitement avec le caractère éphémère et ponctuel de l'événement *Nuit des musées* qui ne dure qu'un soir.

Les dispositifs vidéos et le musée

Tout le travail in situ présupposait une articulation formelle et sémantique avec les œuvres de la collection du musée, mais aussi avec les espaces, la scénographie, la muséographie, l'ordonnance des salles, l'architecture.

Ainsi à l'idée de la fontaine a répondu celle d'une cascade vidéo par un jeu d'écrans tv diffusant des chutes d'eau et disposés en spirale en enveloppant l'escalier. Quant à la verrière, faisant écho dans notre esprit aux célèbres coupes byzantines ou aux ciels baroques peints en trompe-l'œil de Tiepolo, elle est devenue le support/écran d'une vidéo-projection mêlant mouvements d'eau et de nuages, du vent, de la foudre et des intempéries, accompagnées d'un son d'orage et de pluie.



Photo 6. Fontaine végétale avec télé suspendues de jour, salle Carpeaux.



Photo 7. Fontaine végétale avec télé suspendues de nuit, salle Carpeaux.

La lumière et l'immersion

Avec la verrière (notre *Grand Verre* en somme), la chance était donnée de cristalliser un certain nombre d'enjeux majeurs de notre esthétique vidéo. En premier lieu un travail élaboré et précis sur la lumière. Faire de la vidéo, avant même qu'il y ait volonté de faire *image*, c'est œuvrer avec la lumière, dans la lumière, par la lumière. En cela, le médium électronique, qui plus est quand il est associé de la sorte à un écran/vitre, affirme bien son statut d'*image-vitrail* comme l'avait pointé Dominique Avron²⁹⁴.

Les images projetées sur la verrière apparaissaient au fur et à mesure que la nuit tombait, faisant progressivement du ciel lui-même un écran noir par transduction. Et c'est du reste toute la perception du musée qui se trouvait éprouvée selon un processus de métamorphose visuelle permanente accompagnant le passage à la lumière nocturne.

La verrière de ce fait agissait comme une interface entre lumière intérieure artificielle et lumière extérieure naturelle, mais aussi entre événements réels et images projetées. En effet, par un heureux hasard, ce soir-là un vrai orage a éclaté, faisant sur le coup se rejoindre illusion et réalité par un curieux fondu enchaîné, à tel point qu'on ne pouvait les dissocier. Phénomène assez troublant et proche de ce que Freud nommait *l'inquiétante étrangeté* : « l'inquiétante étrangeté surgit souvent et aisément chaque fois où les limites entre imagination et réalité s'effacent »²⁹⁵.



Photo 8. Verrière avec vidéo-projection de foudre, salle Carpeaux.

²⁹⁴ Avron, Dominique, *Le Scintillant. Essai sur le phénomène télévisuel*, Strasbourg, Presses Universitaires de Strasbourg, 1994, p. 18.

²⁹⁵ Freud, Sigmund, « L'inquiétante étrangeté », dans *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Editions Gallimard, coll. « Idées/Gallimard », 1980, p. 198.

Notre foudre vidéographique, en déchirant le *Visible*, avait-elle provoqué le ciel qui en retour aurait répondu en voulant reprendre le dessus, c'est-à-dire en désirant récupérer le fruit de notre capture ?

Faire de la vidéo, ça serait donc rendre au ciel ce qui lui appartient ? Résurgences, par le biais d'illuminations et d'épiphanies, d'une verticalité iconique qui inscrirait le médium dans l'héritage d'une transcendance byzantine ?

Quoi qu'il en soit, c'est l'œuvre comme expérience sensible imprégnant le spectateur sur le mode de l'immersion qui guidait notre préoccupation première, selon le principe essentiel à nos yeux qu'en art la *substance fait sens*.

Je rebondis sur quelques idées présentes dans ce texte.

Image-Lumière, Image-Vitrail

Concevoir une installation vidéo, c'est avant tout se confronter à la nature esthétique de la Lumière. A ses qualités plastiques. Ce qu'un écran vidéo produit en premier lieu, avant même toute image, c'est de la lumière. Il constitue ce que Dominique Avron nomme un « système lumino-excitatif »²⁷. C'est à dire un phénomène perceptif et quasi-hypnotique, qui sollicite en permanence l'œil humain sur le mode d'une « *captatio* »²⁸. C'est la dimension sensitive du corps qui ici mobilisée. Avron compare d'ailleurs ce phénomène aux « processus de stimulation sensorielle » comme le « scintillement », le « papillotement » ou les « battements syncopés » qu'on rencontre dans certaines musiques et danses traditionnelles²⁹.

Et cette lumière émise par l'écran rencontre un autre type de lumière généré par l'espace ambiant de l'installation. De telle sorte que la condition de visibilité d'une œuvre vidéo dépend en grande partie du degré d'intensité lumineuse du contexte qui l'accueille et du contraste qui en résulte.

D'autre part la rencontre ici entre l'image vidéo-projetée et le support/verrière nous entraîne du côté du vitrail. Une image « révélée » par l'effet de la lumière, externe ou interne. Une Image-Révélation. Mac Luhan à propos de la télévision parle de « *trans-lumination* »³⁰. Il y a bien l'idée d'une « Transsubstantiation » de l'image vidéo. Un signal composé de particules et ondes électromagnétiques se transforme en une image visible et identifiable par

²⁷ Dominique Avron, *op.cit.*, p. 75.

²⁸ *Ibid.*, p. 76.

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Marshall Mac Luhan, *Pour comprendre les médias*, Paris, Mame/Seuil, 1968, p. 356.

l'entremise d'un écran. Une alchimie complexe est à l'œuvre qui préside à la naissance du signifiant électronique, dont les enjeux artistiques ne sont pas uniquement technologiques ou phénoménologiques. Ils ouvrent une brèche qui interroge les puissances de l'Immatériel sous toutes ses formes. Esthétique, philosophique, spirituelle.

Transcendance et Illumination

A l'inverse de la version présentée à l'Espace Croisé de Lille, ici tout se passe dans les airs et non au sol. La vidéoprojection remplace les téléviseurs en accentuant la sensation d'apesanteur et d'évanescence. Située à environ une dizaine de mètres du sol, la verrière/écran ressemble à ces coupoles byzantines ornées de mosaïques, où domine en majesté le Christ Pantocrator. Je songe en particulier à la basilique St Marc de Venise où l'Or est omniprésent.

La comparaison est fructueuse. Une image électronique est définie par des millions de pixels qui lui confèrent métaphoriquement le statut d'une mosaïque audiovisuelle. Dans les deux cas, le rôle de la Lumière est essentiel. Elle fait vibrer le support par « chatoyance », renforçant l'impact de l'Image sur l'œil et l'Esprit.

IMAGE VIDEO = PIXELS = MOSAIQUE = CHATOYANCE

La verticalité du dispositif, qui part de la fontaine végétale pour monter jusqu'à la verrière, suit un mouvement d'Élévation, d'Ascension, qui induit une forme de Transcendance. La connotation spirituelle est inévitable. L'image se dévoile à l'intérieur comme à l'extérieur. Par transparence, elle est visible du ciel. Mais par qui ?

En ce moment précis, sous l'effet des ondes audiovisuelles et de l'écran de verre translucide, le Musée devient Cathédrale. Lumière Vidéographique et Lumière Céleste fusionnent. Dieu est Lumière³¹. La Vidéo est Lumière. Fiat Lux. Fiat Video.

Dans la mythologie grecque, la foudre est l'attribut de Zeus, le « dieu » suprême et céleste.

L'Image-Éclair ne se limite pas à son lieu d'Apparition. A son écran. Elle irradie l'espace tout entier de l'installation. Au dedans comme au dehors. Épiphanie et Illumination.

³¹ « Dieu est lumière, écrit Georges Duby, et l'intérieur de son église préfigure la Jérusalem céleste dont les murs, selon le texte de l'Apocalypse, sont construits de pierres précieuses. Voici la fonction du vitrail... ». Georges Duby, *L'Europe des cathédrales*, Paris, Skira, 1984, cité par Jacques Perriault, *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, Flammarion, 1989, p. 81.

J'ai très tôt senti le lien entre Vidéo et Spiritualité. Dans la terminologie esthétique d'abord. Apparition, Vision, Illumination, Épiphanie, Révélation, Aura, Halo de Lumière nous renvoient à tout un univers, un *topos* religieux issu du christianisme, indissociable de la nature de l'image occidentale. Cette question est étudiée en détail par la philosophe Marie-José Mondzain dans son livre *Le commerce des regards*. « L'image, écrit-elle, a fait une entrée royale dans nos cultures du jour où l'incarnation chrétienne a donné à la transcendance invisible et intemporelle sa dimension temporelle, historique et visible »³². Ce qui signifie qu'en Occident, l'image est intimement liée à la doctrine de l'Incarnation. La figure du Christ est Double. Verbe et Chair. Homme et Dieu. Comme l'Image est Double. Sensible et Intelligible. Matière et Esprit.

J'ai pointé ces affinités entre image télévisuelle, vidéo, spiritualité et icône, dans mon livre *Résonances d'un souvenir florentin*³³ dont je reprends ici un fragment :

« Ce que peint Fra Angelico vers les années 1440 au couvent San Marco, toujours à Florence, est tout à fait étonnant. Chaque cellule de moine est décorée d'une fresque sur la vie du Christ, dont la contemplation favorise, par-delà le visuel, l'échange spirituel avec le divin. Ainsi dans l'intimité du recueillement, l'icône transcende le regard du frère en une vision théologique, télé-ologique. Une télé-vision.

Pourquoi l'Annonciation est-elle un thème si récurrent à la renaissance ? De quoi parle-t-elle sinon de la Parole elle-même ? De sa transmission.

La conversation reste secrète. Le dispositif pictural rapproche les corps, mais plus pour très longtemps, car bientôt l'avènement télé-phonique. L'Ange Gabriel et Marie communiqueront désormais à distance. Aujourd'hui tout le monde entend des voix ! »³⁴.

J'ajoute ceci. Sans la radio, pas de télévision. Sans la télévision, pas d'art vidéo.

RADIO

TELEVISION

ART VIDEO

Sur cette question de la relation entre présence divine et technique de l'image projetée, je renvoie à l'ouvrage de Jacques Perriault *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*³⁵. L'auteur y consacre des pages éclairantes sur ce sujet à travers l'étude de ce qu'il nomme les « machines à communiquer » que sont notamment la télévision et l'ordinateur. « Les machines à communiquer, écrit Perriault, sont associées aussi à une

³² Marie-José Mondzain, *Le commerce des regards*, Paris, Seuil, 2003, p. 18.

³³ Richard Skryzak, *Résonances d'un souvenir florentin*, Valenciennes, Élektron, 2010.

³⁴ *Ibid.*, p. 21.

³⁵ Jacques Perriault, *op.cit.*

métaphysique du temps qui a trait à la mort et à la vie éternelle. La foi chrétienne a été la source de l'invention de l'imprimerie, dont le premier rôle fut d'accroître la diffusion des Saintes Écritures. Elle présida à la codification de la lanterne magique, qui devait servir à la catéchèse »³⁶. On retrouve les thèmes du Temps et de la Mort consubstantiels à la Vanité.

Au milieu du 20^{ème} siècle, l'église catholique, en digne héritière de la Contre-Réforme, a très vite compris l'impact et le pouvoir de la télévision sur les foules. Rien d'étonnant quand on sait que c'est un jésuite, le père Athanase Kircher, qui est l'un des inventeurs de la lanterne magique³⁷. Cela commence un soir de Noël 1948. La messe de minuit est retransmise en direct pour la première fois depuis Notre-Dame de Paris. C'est un dominicain, le père Raymond Pichard qui est à l'origine de cette initiative. For de cette expérience, il proposera à la télévision française, alors naissante dans les années 1950, une émission hebdomadaire en direct, composée de la messe et d'un magazine, qui deviendra « Le Jour du Seigneur ». Le Vatican emboîte rapidement le pas. Pâques 1949, le Pape Pie XII s'adresse en Eurovision aux fidèles en ces termes : « Nous attendons de la télévision des conséquences de la plus haute portée. Par la révélation toujours plus éclatante de la vérité aux intelligences loyales »³⁸.

D'emblée, l'image électronique télévisuelle a vocation à transmettre des contenus et des formes imprégnées des forces du Visible et des puissances de l'Esprit. Et la vidéo, qui est née de la télévision comme Ève de la côte d'Adam, va épouser en partie cette destinée.

Coups de Foudre semble donc assez proche du fonctionnement de l'image médiévale, de l'icône. Dans son principe d'intercession (d'interface) entre ciel et terre, de dématérialisation, d'émanation de la lumière, de présentification. Par son « Effet-Réel », dérivé de l'« Effet-Direct » de la télévision, et par sa substance énergétique, elle est *Présentation* plus que *Re-Présentation*.

Mais au vu de la nature évanescence, volatile, spectrale du medium électronique, il s'agirait ici d'une Incarnation d'un type singulier, quasi-immatérielle. Une sorte d'Aporie iconique. Une « Incarnation Désincarnée ». De là cette leçon essentielle à mes yeux : *En Art, la Substance fait Sens*.

Ainsi de la lanterne magique de Kircher et Huygens³⁹ aux fantasmagories de Robertson⁴⁰, du cinématographe des frères Lumière à *Coups de Foudre*, la vidéo constitue le dernier

³⁶ *Ibid.*, p. 68.

³⁷ Sur l'histoire de la lanterne magique, voir le passionnant ouvrage de Jacques Perriault *Mémoires de l'ombre et du son. Une archéologie de l'audio-visuel*, Paris, Flammarion, 1981, p. 27.

³⁸ Pour un aperçu complet sur cette question, on peut voir sur Youtube le film d'Étienne Jacquemard *Le jour du Seigneur, Passeurs de Foi ... depuis 60 ans*, réalisé en 2008, dont voici le lien : https://www.youtube.com/watch?v=7n4loXvTQNA&ab_channel=LolaMBADMB, consulté le 19/04/2021.

³⁹ Le physicien hollandais Christian Huygens (1629-1695) s'est aussi intéressé à la lanterne magique en s'inspirant notamment du thème des *Danses Macabres* hérité du Moyen Âge.

chaînon d'une archéologie de l'audiovisuel dans laquelle le pouvoir d'envoûtement des images, mêlant Mystère de la Révélation et Énigme de la Visibilité⁴¹, reste intact. Traversée du Temps. Vanité des Apparences.

Également cette autre leçon qui alimente ma conception de l'Art. Je considère que la fonction d'une œuvre est de nous plonger dans une situation de stupéfaction, voire d'« Illumination ». J'entends par « Illumination » le pouvoir de transformation radicale qu'exerce une création artistique sur notre état sensible et intelligible. La modification en profondeur de notre conception et de notre perception des choses, qui peut aussi s'assimiler à une « Révélation », et qui suppose un Avant et un Après. Je rapproche cela de ce que Rimbaud, parlant de la poésie, appelait le « *dérèglement de tous les sens* »⁴². Rimbaud qui avait choisi d'intituler justement un de ses recueils *Illuminations*⁴³.

Filmer la foudre. Filmer le ciel. Projeter la foudre vers le ciel. Lui rendre ce qui lui appartient. Effet collatéral, un vrai orage éclate ce soir-là. L'original rejoint le double. L'illusion réveille le réel. Provocation ? Incantation ? Invocation ? Pouvoir des images. En préparant cette exposition m'est venue cette pensée qui est depuis mienne. Le ciel comme seul écran. Le ciel comme « seul lieu d'exposition ».

Une Image-Zen

Il me faut ici faire appel à ma longue pratique des arts martiaux, ainsi qu'à ma connaissance de la pensée Zen, afin de les associer à mon propos. En effet, qu'est ce qui peut bien réunir le Zen, le jujitsu, la vidéo, la foudre et la Vanité ?

J'ai commencé par pratiquer le judo à l'âge de 10 ans, pour ensuite m'orienter vers le jujitsu⁴⁴ vers 40 ans et atteindre le grade de ceinture noire 2ème Dan. Cela signifie que j'ai toujours mené en parallèle ma passion pour deux formes d'Art : les Arts Martiaux et les Arts Plastiques. Cela m'a aidé à comprendre beaucoup de choses. Par exemple, dans les deux cas, il est préférable de commencer par pratiquer une forme d'expression avant de vouloir la

⁴⁰ Les fantasmagories, très prisées au 18^{ème} siècle, consistaient à projeter par le biais de la lanterne magique et sur des écrans de toile ou de fumée, des images peintes sur verre ou gravées sur un support opaque. Parmi les principaux sujets représentés, il y avait l'apparition de Spectres, de Fantômes et de Revenants ; tout un univers lié à la mort et à la Vanité. La figure la plus illustre de ce genre est Etienne-Gaspard Robertson (1763-1837).

⁴¹ Au sens où Maurice Merleau-Ponty dit que « la peinture ne célèbre jamais d'autre énigme que celle de la visibilité », in *L'œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, 1964, p. 26.

⁴² Arthur Rimbaud, *Lettre à Paul Demeny*, in *Rimbaud, Lautréamont, Corbière, Cros. Œuvres poétiques complètes*, Paris, Robert Laffont, 1980, p. 186.

⁴³ *Ibid.*, p. 109.

⁴⁴ Le ju-jitsu est une forme d'art martial japonais dont on situe l'origine aux environs du 8^{ème} siècle. Il regroupe des techniques de combat développées initialement par les samouraïs.

théoriser. Autrement dit la Théorie n'est rien sans la Pratique. De même si l'on veut véritablement accéder à l'essence de l'esprit Zen, il faut travailler à la fois le Corps et l'Esprit. En ce qui me concerne : s'entraîner physiquement par le jujitsu, se nourrir intellectuellement par la lecture de textes liés à la pensée Zen⁴⁵, et s'adonner régulièrement à cette forme de méditation qu'on nomme Zazen⁴⁶ qui fait en quelque sorte le lien entre les deux.

Je m'intéresse aux arts martiaux non pour leur aspect guerrier et combattif, mais pour leur dimension esthétique. Le but d'un combat n'est pas de gagner, de battre son adversaire, mais de renforcer la discipline et la maîtrise de soi en appliquant le mieux possible les techniques que l'on a apprises. En essayant surtout d'être inventif en créant des situations inédites. Et pour cela il faut être deux et en osmose avec l'autre. On ne combat pas « contre » un adversaire, mais « avec » un partenaire. Bien que l'Art soit aussi un combat. Contre la Bêtise, la Vulgarité, la Barbarie. Contre l'Art lui-même. « Toute création, dit Artaud, est un acte de guerre »⁴⁷. De même, l'exécution d'un « Kata »⁴⁸ relève moins de la démonstration de force que de la beauté chorégraphique. J'ai façonné ma vidéo sur le modèle d'un « Kata ». Images-gestes, images-éclairs qui décrivent des figures en transperçant le vide.

Au cœur du bouddhisme Zen, on trouve le *Satori*. Dans son livre *Qu'est-ce que le bouddhisme ?*⁴⁹, Jorge Luis Borges le décrit comme une « illumination soudaine » ou encore une « intuition instantanée » qui équivaut à « ce que nous sentons en trouvant soudain la réponse à une énigme, la drôlerie d'une plaisanterie ou la solution d'un problème »⁵⁰. L'écrivain insiste sur la difficulté de saisir conceptuellement cette notion, notamment pour un esprit occidental habitué à vouloir tout rationaliser. Ici il ne s'agit pas d'expliquer, mais de sentir et expérimenter. « Le satori, écrit Borges, est donc le principe et la fin du Zen ; on l'a comparé à une fleur qui s'ouvre et s'épanouit d'un seul coup. »⁵¹

Qu'est-ce que la foudre sinon un *satori visuel* ? Une illumination soudaine et instantanée. Une succession rapide de lignes et de formes, sans passé ni avenir. Une accélération, une fulgurance, qui s'adressent au Sensible pur, avant que la Raison ait le temps de réagir. Une

⁴⁵ Le Zen est une branche du bouddhisme, héritée du Ch'an chinois, qui s'est développée au Japon à partir du 12^{ème} siècle.

⁴⁶ Zazen désigne une posture assise de méditation qui est au cœur du bouddhisme Zen

⁴⁷ Antonin Artaud, *Œuvres*, Paris, Quarto Gallimard, 2004, p. 734.

⁴⁸ Un Kata en art martial consiste en l'exécution d'un enchaînement codifié et rigoureux de techniques et de mouvements précis, visant à démontrer la maîtrise du pratiquant.

⁴⁹ Jorge Luis Borges, *Qu'est-ce que le bouddhisme ?*, Paris, Gallimard, 1979.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 108.

⁵¹ *Ibid.*, p.113.

compréhension immédiate sans conceptualisation. Une méditation sans la médiation d'un discours. Une pure émergence poétique.

L'image vidéo lui ressemble. Elle n'existe que le temps de son apparition. Émergence et création pure. *Coups de Foudre* vise un contact immédiat avec le regardeur. D'œil à œil. De vision à vision. D'esprit à esprit.

Le son également est très important en jujitsu via le cri qui accompagne certaines attaques. On l'appelle le *Kiai*. C'est un cri qui vient du plus profond du corps. Il se cale sur la respiration. Il permet de libérer, en les décuplant, l'énergie et la puissance des coups. Le son généré, à la limite de l'audible ou de l'existant, a aussi pour but de décontenancer l'adversaire. Concentré de résonances, il est semblable au coup de tonnerre pour la foudre. D'où l'utilisation des bruits de tonnerre dans *Coups de Foudre*. Leur fonction n'est pas uniquement de reproduire la réalité d'un orage, mais de « secouer » ou « sidérer » le regardeur, ou plutôt « l'entendeur », en agissant sur son ouïe autant que sur sa vue.



Richard Skryzak, *Impressions du soleil levant*, vidéo, extrait, figures de ju-jitsu exécutées par l'auteur et retravaillées par un effet vidéo, 2011.
https://richard-skryzak.com/portfolio_page/impressions-du-soleil-levant-2012/

Une autre notion fondamentale du Zen est celle d'« Ici et Maintenant ». Le grand Maître Taisen Deshimaru la résume ainsi : « Il convient d'être complètement présent dans chaque geste : se concentrer ici et maintenant, telle est la leçon du Zen. »⁵² Il faut savoir apprécier à sa juste mesure chaque seconde de notre vie qui s'efface aussitôt, sans se soucier du passé ni de l'avenir. Il en va de même pour chaque seconde de vidéo. C'est la seule attitude à adopter face à « l'insaisissable fluidité du réel »⁵³.

Deux formes esthétiques majeures sont associées au Zen. La Calligraphie et le Haïku.

La Calligraphie. Beauté de la ligne. Rapidité du geste. Précision du trait. Fulgurance de l'exécution. Verticalité du pinceau et de l'ordonnance des signes. Énergie en action. Autant de qualités qui définissent le tracé de la foudre.

Voici le kanji de la foudre en japonais :



⁵² Taisen Deshimaru, *La Pratique du Zen*, Paris, Albin Michel, 1981, p. 27.

⁵³ *Ibid.*

Le Haïku. Essence de la poésie. Brièveté de la forme. Concision des mots. Irruption pure du sensible. « Suspension du sens » comme le décrit Roland Barthes dans *L'empire des signes*⁵⁴. *Coups de Foudre* est un Haïku électronique.

Foudre et tonnerre !
à chaque éclair
le monde guérit

*Kobayashi Issa*⁵⁵

Le pinceau traverse le papier. La lame fend l'air. La foudre fissure le ciel.

Le déchirement du Visible qu'incarne l'éclair nous rappelle que ce que donne à voir *Coups de Foudre* se situe à la croisée de la Vitesse, de la Lumière et de la fuite du Temps. « Toute image électronique est évanescence » rappelle Dominique Avron⁵⁶.

Éclair / Lumière / Vitesse / Énergie / Électricité / Vanité / Vidéo font famille.

C'est bien ainsi qu'il faut appréhender *Coup de Foudre*. Comme une succession d'instantanés présents, d'instantanés-éclair, tels qu'ils se manifestent en eux-mêmes, dans la plénitude et la beauté de leur brièveté.

« L'homme n'échappe aux lois de ce monde, écrit Simone Weil, que la durée d'un éclair. Instantanés d'arrêt, de contemplation, d'intuition pure, de vide mental, d'acceptation du vide moral »⁵⁷.

A l'échelle du cosmos l'existence humaine a la durée d'un éclair. Vite fait, bien fait ! Le temps d'une petite Vidéo. Le temps d'une petite Vanité.

Devant l'éclair –
sublime est celui
qui ne sait rien !

*Bashō*⁵⁸

⁵⁴ Roland Barthes, *L'empire des signes*, Genève, Skira, 1970, p. 108.

⁵⁵ Corinne Atlan et Zéno Bianu (présenté par), *Haïku. Anthologie du poème court japonais*, Paris, Gallimard, 2002, p. 79.

⁵⁶ Dominique Avron, *op.cit.*, p. 86.

⁵⁷ Simone Weil, *La Pesanteur et la Grâce*, Paris, Plon, 10/18, 1948, p. 21.

⁵⁸ Corinne Atlan et Zéno Bianu (présenté par), *op.cit.*, p. 8.

4) La nuit toutes les vidéos sont grises !



https://richard-skryzak.com/portfolio_page/coups-de-foudre/

Image/Village

En mai 2011, le festival Vidéo *La Chambre d'Eau* me propose d'exposer une série d'installations vidéo. Le principe de cette manifestation qui se déroule géographiquement dans l'Avesnois, est le suivant : montrer des œuvres d'art vidéo, dans des endroits reculés et en général peu habitués à cet exercice, le temps d'une soirée et visibles de l'extérieur.

Je choisis d'exposer une version de *Coups de Foudre* sur la façade en verre de la médiathèque municipale de Dompière-sur-Helpe, un village de quelques centaines d'habitants. La vidéo est projetée de l'intérieur de telle sorte qu'elle soit visible de la rue. Deux choses m'attirent dans cette invitation.

D'abord j'aime l'idée de montrer mon travail le temps d'une soirée, comme pour la nuit des musées. L'idée que ma création vidéo ne soit pas conçue pour durer. Mais qu'au contraire, à l'image de la foudre, elle tire son intensité de sa brièveté, et sa qualité de sa rareté. Cela renforce le lien avec la Vanité.

Ensuite j'ai toujours pensé qu'une œuvre d'art avait autant sa place dans un musée que dans la rue. Je veux dire qu'il est tout aussi essentiel d'amener un public vers le musée que d'amener les œuvres vers le public. Surtout si le public en question a fort peu l'opportunité de se déplacer.

Exposer *Coups de Foudre* dans un village devant une centaine d'individus, ou dans le cadre d'une foire d'Art Contemporain comme Lille Artup ! où défilent 40.000 personnes revêt la même importance à mes yeux et exige un niveau égal de qualité et de rigueur.

Cela rejoint ma vision personnelle du futur. Je pense qu'à l'exode rural qui a caractérisé le 20ème siècle avec les conséquences pour la ville que l'on connaît aujourd'hui, condensation, saturation, pollution, incidents de toutes natures, doit se substituer en ce début de 21^{ème} siècle un mouvement inverse. Un exode urbain. Un retour au village qui a été déserté. Il s'agit de réanimer le village. D'y ramener le commerce, l'économie, la proximité, l'échange, la collectivité, la convivialité, l'image, l'artisanat, la poésie, l'art, la culture, la vie. Quand Mac Luhan dit : « Contracté par l'électricité, notre globe n'est plus qu'un village »⁵⁹, c'est le mot « village » qui m'a toujours semblé important. L'avenir appartient au village.

Tendre est la nuit

Dans le contexte spécifique de la médiathèque de Dompierre-sur-Helpe, *Coups de Foudre* s'éclaire de lectures inattendues.

L'obscurité de la nuit offre un cadre idéal à la projection vidéographique. La vitrine de la médiathèque devient un vaste écran lumineux. Le village s'en trouve spatialement et visuellement affecté. Métamorphosé en un dispositif audiovisuel grandeur nature.

La nuit est propice aux mystères, aux rêves, aux légendes, aux mythes, aux apparitions, aux lucioles. Ainsi l'image-lumière électronique s'y déploie à cœur joie, donnant toute la mesure de son éclat dans un espace à ciel ouvert et sans limite. On entre dans le royaume de l'incongru, de l'insolite, du merveilleux et de l'angoisse, de « l'inquiétante étrangeté » freudienne⁶⁰.

Une atmosphère à la Magritte se dégage, quasi-surréaliste, où plane une odeur de Poésie et de Mystère. « L'idée centrale de René Magritte était que la peinture doit être poésie, et que la poésie appelle le mystère » écrit Jacques Meuris dans l'ouvrage qu'il consacre au peintre⁶¹. La notion de mystère induit l'idée d'un secret, d'un caché, qui recouvre de multiples connotations : spirituelle, métaphysique, ésotérique. Le plus souvent cela met en jeu une démarche de l'ordre de l'initiation afin d'accéder à une forme de connaissance ou de vérité, une « Révélation ». Il en va de même pour l'œuvre d'art qui renferme autant de visible que d'invisible, de montré que de caché, d'accessible et d'inaccessible, de connu que d'inconnu... L'œuvre d'art comme mystère, comme énigme à déchiffrer. Nietzsche voyait d'ailleurs dans l'une des origines du goût pour les œuvres d'art le fait que l'art soit dans une « sorte d'énigme

⁵⁹ Marshall Mac Luhan, *op.cit.*, p. 23.

⁶⁰ Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté*, in *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1933, p. 163.

⁶¹ Jacques Meuris, *René Magritte*, Cologne, Taschen, 1990, p. 103.

que l'on propose, et qui procure à celui qui la devine la jouissance de sa propre rapidité et sagacité d'esprit »⁶². Esprit vif et rapide comme l'éclair !

La forme de mystère que je pointe davantage ici est celle qui désigne le genre théâtral qui s'est développé à partir du 12^{ème} siècle sur le parvis des églises. Le mystère, initialement « mistère » (du latin médiéval *misterium*, « cérémonie ») est un spectacle composé d'une succession de tableaux vivants, dialogués, mettant en scène des histoires, légendes, principalement la *Passion du Christ*, et s'adressant à un large public.

Par comparaison le choix de la médiathèque fait sens. Lieu de savoir, de culture et de médiation dont l'objectif est de diffuser et de rayonner auprès de la population. Ce que confirme symboliquement et métaphoriquement le dispositif vidéo.

Je mets en parallèle mon œuvre avec l'une des versions du célèbre tableau de René Magritte *L'empire des lumières*, représentant de façon antinomique un ciel diurne et un paysage nocturne. Différents types de lumières cohabitent aussi dans *Coups de Foudre*. Ciel nocturne, éclairage public, éclair vidéographique. « Un tableau doit être fulgurant » disait le peintre belge⁶³. Cette fulgurance anime l'image-éclair.

On assiste par ailleurs à une rencontre du même type que celle que l'on peut trouver dans la vidéo *La femme à la cafetière* de Bob Wilson réalisée en 1989. Dans cette bande qui fonctionne sur le mode d'une Traduction / Re-création d'un tableau de Cézanne, Wilson procède à une association d'images dont certaines surgissent inopinément, comme par irruption. C'est le cas notamment d'un éclair, jaillissant du décor derrière le personnage féminin, dont la connexion sémantique est d'autant plus incertaine qu'elle est passagère. L'absurde s'invite comme « Autre » du Réel. Qu'y-a-t-il derrière le décor ? Derrière l'image ? Magritte encore : « Un objet fait supposer qu'il y en a d'autres derrière lui »⁶⁴.

Qu'y-a-t-il derrière la vitrine, derrière la façade, derrière l'écran vidéo ? *Coups de Foudre* fait irruption dans le paysage rural. Méfions-nous du village endormi. Il se réveille à la moindre effraction visuelle. Au moindre éclair.

⁶² Friedrich Nietzsche, *Humain, trop humain*, tome 2, Paris, Gallimard, 1968, p. 81.

⁶³ Citation reprise par Jacques Meuris, *René Magritte, op.cit.*, p. 103.

⁶⁴ René Magritte, *Les mots et les images*, in *La révolution surréaliste n°12*, Paris, José Corti, décembre 1929, p. 32.



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*,
Installation, médiathèque, Dompierre-sur-Helpe, 2011.



René Magritte, *L'empire des lumières*,
Huile sur toile, 1954.



Bob Wilson, *La femme à la cafetière*, vidéo, 7mn, 1989
© Musée d'Orsay / INA.



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*, médiathèque,
Dompierre-sur-Helpe, 2011.

Ainsi va *Coups de Foudre* avec l'environnement extérieur nocturne. Je peux dire de mes images ce que Pascal Quignard dit des mots : « j'aime bien que les mots surgissent comme ça de la nuit comme des comètes »⁶⁵.

J'aime bien que les images surgissent comme ça de la nuit comme des éclairs.

L'éclair entre Vie et Mort

En circulant dans Dompierre-sur-Helpe pour filmer mon installation, un certain angle de prise de vue retient particulièrement mon attention. Un agencement visuel qui relie *Coups de Foudre* et un monument aux morts présent à une centaine de mètres de là.



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*, installation vidéo, médiathèque, Dompierre-sur-Helpe. Vue prise du monument aux morts, 2011.

⁶⁵ Pascal Quignard, *La Grande table*, émission sur France Culture, 10 septembre 2020.
Lien youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=vX9KD7vYyng>, consulté le 20/04/2021.

Cette association perceptive entre les éclairs et le monument aux morts m'évoque deux formes complémentaires de Vanité : fuite temporelle et commémoration mortuaire, ondes passagères et matière figée. Elle m'inspire cette « divagation » sous forme de télégramme...

En cet endroit précis... Ici ... Le soir... La nuit... Surgit un bloc de pierre... De la poussière électronique... Le solide contre le fragile... Sommes-nous dans la mémoire ?.. Ou dans l'oubli ?.. Que reste-t-il ?.. De rémanences en réminiscences... D'éclairs en explosions... Des ruines... Des résurgences... Des esprits invisibles... Ici le médium électronique redevient ce qu'il est... Essentiellement ... Ontologiquement... Il retrouve son origine... Télégraphe optique... Chappe ... Téléphone... Bell ... TSF... Marconi... Tout ça c'est que des ondes... Télé-communications... Télé-transmissions... Télé-visions... Rien que des ondes... C'est quoi la Vidéo ?.. Une image ?.. Non... Un signal... De détresse... Qui fait signe... Le langage est crypté ... C'est le langage de l'Art... Un message sans code ... Rien qu'un SOS poétique et électronique... Ici c'est le silence... L'obscurité... Le village est exsangue... Abandonné ... A sa solitude... Et ces éclairs qui reviennent... Sans cesse... A la surface... Comme un dernier souffle... Un ultime soubresaut... Qui tente de redonner vie ... A ce monument aux morts... Un dernier cri... Une bouteille visuelle à la mer... Et au ciel... Un appel sans réponse... Ma vidéo est visible... Mais par qui ?.. Qui peut la voir ?.. Un regardeur inconnu ... Comme il y a un soldat inconnu... Un chat... Un chien... Qui errent... La vision c'est l'errance... Est-ce vraiment vu ?... Est-ce si important que ce soit vu ?... A quoi ça sert que ce soit vu ?... Vanitas vanitatum... Et omnia vanitas... La nuit toutes les vidéos sont grises...

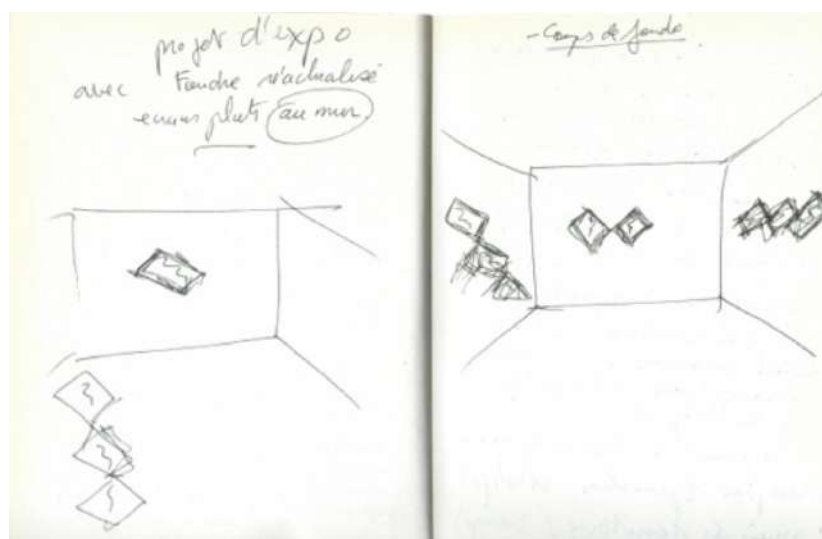
5) Une histoire de Z



https://richard-skryzak.com/portfolio_page/coups-de-foudre-artup-2017/

Un petit pan de Vidéo

Dès la mise en circulation des écrans plats, j'ai tout de suite perçu la potentialité d'un nouvel enjeu esthétique lié à leurs particularités. Amener entre autres la vidéo à la muralité, au même titre que la peinture ou la photo. Jouer sur l'écran-cadre en tant qu'élément plastique. Prendre en compte l'agencement de plusieurs écrans par un effet polyptique. J'ai mis cette idée sous forme d'un dessin dans mon carnet de croquis, en attendant qu'elle murisse et qu'une invitation à exposer permette de la mettre en place...



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*, croquis, projet, 1994.

Je fais la connaissance en 2015 de Didier Vesse, le directeur artistique de la Foire Internationale d'Art Contemporain Lille ARTUP ! Cette foire en région Hauts-de-France est la deuxième plus importante en France après Paris. Il m'invite à rejoindre le prestigieux comité artistique de la foire. En 2017 il me propose d'exposer une installation à l'occasion des dix ans de l'évènement. Je pense de suite à actualiser *Coups de Foudre* via les écrans plats. C'est l'opportunité que j'attendais de concrétiser une version que j'avais en tête depuis un certain temps.

L'association foudre/écran plat me permet de penser un travail sur la ligne et la dimension plastique des téléviseurs. J'envisage la répartition sur plusieurs écrans plats en cassant l'horizontalité de l'accrochage classique au profit d'un travail dynamique sur les diagonales et les tensions visuelles. J'ai à l'esprit notamment certaines toiles de Kasimir Malévitch, notamment *Suprématisme avec 8 rectangles rouges* (1915), et le travail constructiviste sur les formes, les couleurs et l'espace. Mais aussi les pièces photos de Ian Dibbets de la série *Land see : Horizon* (2005) qui articulent cette réflexion entre ligne d'horizon et formalisme des cadres. Je conçois un triptyque aligné sur une diagonale pour briser l'alignement des télévisions et évoquer l'effet global de la foudre. Clin d'œil à la ligne de force caractéristique du style baroque. Clin d'œil, en assimilant les écrans à des modules de base, au jeu d'assemblage de type Lego. Clin d'œil surtout au fameux « petit pan de mur jaune » décrit par Marcel Proust au sujet de la *Vue de Delft* (1660-61) peinte par Vermeer⁶⁶, au travers la relation plastique image/écran/mur/construction/composition et l'impact sensible recherché.

La ligne est toujours présente mais sous une forme éclatée, disjointe. A l'intérieur de l'image via les éclairs. A l'extérieur via la forme en zigzag que dessine le contour des écrans par l'ordonnance des télévisions. Lignes multiples et croisées.

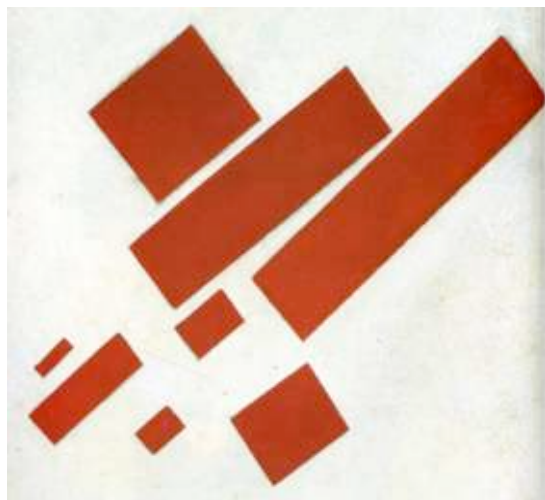
D'autre part le rapport à la muralité me permet d'introduire ici cette réflexion de Van Gogh sur le dessin. « Qu'est-ce que dessiner ? Comment y arrive-t-on ? C'est l'action de se frayer un passage à travers un mur de fer invisible » écrit-il à son frère Théo⁶⁷. Le peintre ajoute que cette action demande un travail de patience et d'engagement personnel. Mais c'est davantage l'idée du dessin comme traversée, franchissement de l'invisible au visible que je retiens ici.

⁶⁶ Je fais référence au passage célèbre de *La Recherche* où Proust met en scène la mort de l'écrivain Bergotte face au tableau de Vermeer. Celui-ci, avant de s'éteindre, prononce ces mots : « Mes derniers livres sont trop secs, il aurait fallu passer plusieurs couches de couleur, rendre ma phrase en elle-même précieuse, comme ce petit pan de mur jaune ». Marcel Proust, *La Prisonnière* in *A la recherche du temps perdu*, tome 5, Paris, Gallimard, Folio, 1988, p. 176.

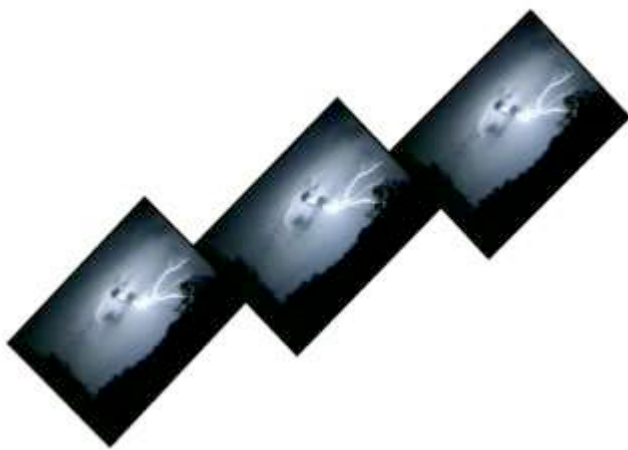
⁶⁷ Vincent Van Gogh, *Lettres à son frère Théo*, Paris, Grasset, 1937, p. 78.



Ian Dibbets, *Land see : Horizon*,
Photographies, 2005.



Kasimir Malévitch, *Suprématisme
avec huit rectangles rouges*, 1915.



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*,
Maquette, 2017.



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*,
croquis, 2017.

Par analogie, c'est comme si *Coups de Foudre* tentait de fracturer le mur des écrans et de fissurer la cloison qui les accueille. Ce que figure la foudre électronique est bien ce dessin de lumière qui déchire l'obscurité cosmique. Une ligne incandescente et rhizomique, ou pour reprendre la belle expression de Louis Marin : « la lézarde d'un éclair sur la paroi nocturne du ciel »⁶⁸.

Pour le projet Artup ! je reviens sur le fait de savoir s'il faut la même image de foudre sur les différents écrans. Lors de mes essais, et contrairement à ce qui s'était passé pour l'Espace Croisé de Lille, l'idée d'une même image sur les 3 écrans en simultané me paraît statique et plate. Je choisis de créer un léger décalage entre les 3 écrans sur la base d'une image identique, de telle sorte à provoquer un phénomène de distribution et de circulation dynamique. D'autre part les conditions de la foire ne me permettent pas de bénéficier d'un espace isolé, afin de plonger le visiteur dans le noir par immersion. J'opte donc pour une solution visuelle différente. Le dispositif sera installé sur un mur au fond de l'allée principale de la foire, de telle sorte qu'on le découvre progressivement au fur et à mesure qu'on s'en approche. Ainsi il fonctionne de loin comme un appel visuel qui invite le spectateur à venir y voir de plus près. Voisinant avec les autres galeries exposantes, il dynamise la perception d'ensemble de la manifestation.



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*, vue d'ensemble de l'installation vidéo,
Lille Artup ! 2017.

⁶⁸ Louis Marin, *La description du tableau et le sublime en peinture*, in *Communications* n°34, Paris, Seuil, 1981, p. 73.

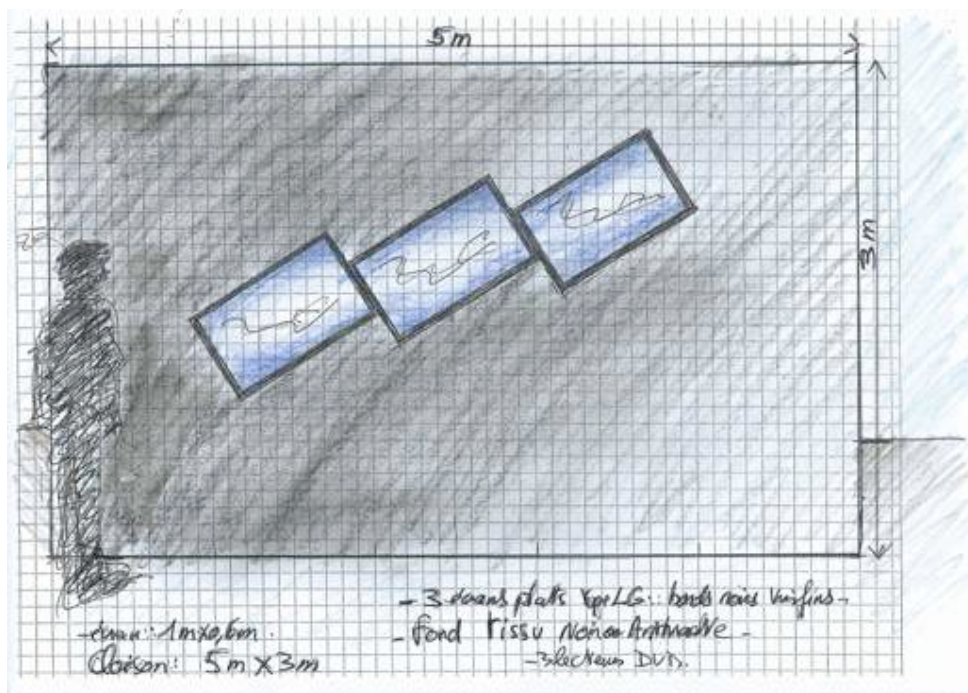


Figure 73 : Richard Skryzak, *Coups de foudre*, croquis préparatoire, Artup !, 2017.



COUPS DE FOUDRE RICHARD SKRYZAK

L'installation "Coups de foudre" est pensée comme une architecture vidéographique: un "petit pan de mur" portique où les écrans ont remplacé les pierres.

Les résonances sont multiples. Assemblage ludique rappelle le Lego ou le domino. Puissance métaphorique et onirique des phénomènes naturels. Esthétique de l'événementiel et de l'apparition. L'impact transcodant de la foudre, en outre, évoque la force suprématrice et spirituelle du constructivisme, que confirme la diagonale du dispositif. Les lignes pouraient leur chemin.

L'esprit qui anime à tout cela est proche de ces Villes invisibles si chères à Italo Calvino.

Sans électricité, pas de médium électronique, ni de lumière dans la salle. Le foudre est là pour le rappeler. Comme un degré zéro de l'image vidéo. Mais l'éclair n'est pas qu'énergie. Fascination ou danger, il est la beauté pure incarnée dans la ligne brisée. Celle qui déchire le néant céleste, et ouvre une brèche dans la visibilité. Celle qui fissure le mur-cloison. Van Gogh disait que dessiner c'était "se frayer un passage à travers un mur de fer invisible".

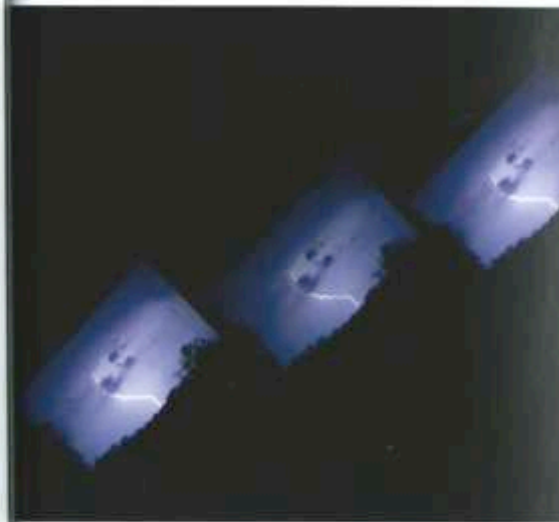
Que reste-t-il quand l'orage s'abat sur les écrans ?

Un paysage d'ondes et de vibrations. Les particules électroniques continuent d'émettre. Elles sont radioactives.

Je ne crois qu'aux rêves et aux constellations. Qu'à la danse des images et au mouvement des sons. Je ne crois qu'à la légèreté et aux révélations. Soit l'insaisissable en plein vol - les fulgurances des éclats de lumière - pour enfin rendre au Ciel ce qui lui appartient.

Les coups de foudre sont infinis...

Richard Skryzak
T. +33 (0)6 71 74 51 38
richardskryzak@orange.fr
www.richard-skryzak.com



Richard Skryzak : Coups de foudre, 2017 : installation vidéo, sonore, 50m, 10m et 10m.

Figure 74 : Richard Skryzak, *Coups de foudre*, extrait du catalogue Artup ! 2017.

Du Sublime en Vidéo

A l'origine de *Coups de Foudre*, dont les premiers essais datent de 1990, se trouve cette question fondamentale qui en signe l'appartenance au registre de la vanité de la représentation : comment saisir l'insaisissable ? Comment capter et restituer la fugacité même ? Comment rendre Visible ce qui se soustrait au Visible ? Comment faire Image de ce qui échappe au Regard ?

N'est-il pas vain de vouloir représenter l'irreprésentable ? Ou alors la quête de l'art n'est-elle pas justement de déloger de l'Invisible ce qui se refuse à naître au Visible, à apparaître ? Si l'apparition est la condition préalable à toute disparition, certaines apparitions suggèrent d'emblée leur propre effacement. Elles émergent au Visible pour vite retourner au Néant. La foudre de ce point de vue est peut-être l'incarnation la plus pure de ce que Jankélévitch nomme « l'étincelle de l'apparition-disparaissant »⁶⁹. Le philosophe désigne par là ce moment rare, unique, imperceptible, improbable réservé à la clairvoyance du créateur. Une apparition qui au moment même de son apparition est déjà en train de disparaître. Une étincelle... Un éclair...

Présenté sous la forme d'un triptyque vidéographique, *Coups de Foudre* arbore la dimension d'un paysage traversé par une question qui hante une bonne partie de la peinture classique, et qui recoupe sur un certain point la Vanité : le Sublime.

Je m'appuie ici sur l'analyse lumineuse de Louis Marin *La description du tableau et le sublime en peinture*⁷⁰. Dans ce texte le philosophe-sémiologue pose clairement la question : « Comment le tableau de peinture représente-t-il ce qui peut apparaître irreprésentable, un défi « naturel » à toute représentation, le sublime »⁷¹ ? A travers l'étude du tableau de Poussin *Paysage de tempête avec Pyrame et Thisbé* (huile sur toile, 1651), il se livre à une réflexion profonde sur le Sublime en prenant comme point d'appui initial la « fulguration d'un éclair dans un fond de tableau »⁷². Le thème de la tempête et de la foudre forge le paradigme du Sublime en tant que tel, mais aussi finalement de toute représentation picturale ; à savoir la possibilité de figurer ce qui ne peut se peindre. On touche aux « limites de la représentation de peinture »⁷³.

Diderot écrit également au sujet d'un tableau de Louthembourg *Un commencement d'orage au soleil couchant* (1765) : « C'est une imitation sublime de la nature. Plus je la regarde,

⁶⁹ Vladimir Jankélévitch, *Quelque part dans l'inachevé*, entretiens avec Béatrice Berlowitz, Paris, Gallimard, 1978, p. 47.

⁷⁰ Louis Marin, *op.cit.*, p. 61.

⁷¹ *Ibid.*

⁷² *Ibid.*

⁷³ *Ibid.*, p.62.

moins je connais les limites de l'art. Quand on a fait cela, je ne sais plus ce qu'il y a d'impossible »⁷⁴.

De la même façon l'éclair apparaît comme la limite de l'image vidéo, son degré zéro, le signal derrière toute image électronique, qui rappelle sa capacité à ne saisir du Réel que des fragments, des instantanés, des flux de passage. Il rejoint la dimension métaphysique de la peinture énoncée par Marin, un « *eidos* visible dans un *pathos* qui l'annule »⁷⁵.

Le Sublime se loge dans la fulguration de l'image-éclair, dans la sidération de son « Naître-au-Voir ». Étrangeté d'une vision visant son effacement. *Éros* et *Thanatos* main dans la main. Aporie d'une pulsion iconique engendrant sa propre extinction, sa Vanité.



Nicolas Poussin, *Paysage de tempête avec Pyrame et Thisbé*, 1651.



Richard Skryzak, *Coups de Foudre*, détail, 2017.

⁷⁴ Denis Diderot, *Œuvres esthétiques*, Paris, Garnier, Bordas, 1988.

⁷⁵ Louis Marin, *op.cit.*, p.67.

Z comme Zorro

Le thème de l'enfance fait ici retour à travers un feuilleton mythique qui a enchanté mes premières « télé-visions » vers la fin des années 1960 : *Zorro*⁷⁶.

Chaque fois que le générique de *Zorro* apparaissait sur l'écran, un des plus beaux de toute l'histoire de la télé, j'étais captivé et envouté. Et que trouve-t-on justement dans ce générique comme scène primitive de mon vocabulaire esthétique ? La lune et la foudre ! En substance, en latence, en prémonition, deux des éléments principaux qui irriguent mon œuvre et qui donneront notamment *Électron* et *Coups de Foudre*.

Comment ne pas faire le parallèle entre deux dispositifs qui s'appellent ? D'un côté la situation de captation de l'enfant devant l'énergie télévisuelle dans l'espace privé du salon. Et de l'autre, mon dispositif vidéo dans l'espace public qui invite le spectateur à l'immersion. Freud dans *La création littéraire et le rêve éveillé*⁷⁷ pointe cette correspondance entre le moment de l'enfance et l'activité poétique, c'est-à-dire artistique. « Le poète, écrit le psychanalyste, fait comme l'enfant qui joue ; il se crée un monde imaginaire qu'il prend très au sérieux »⁷⁸. *Zorro* est l'étincelle originelle d'où a jailli des années plus tard *Coups de Foudre*.

Comment ne pas m'identifier à ce personnage magique, qui « surgit hors de la nuit » et « court vers l'aventure au galop » comme le disent les paroles françaises de la chanson accompagnant le générique. Il y a là le programme esthétique et philosophique d'une vie qui a largement inspiré la mienne. En quoi ?

Zorro est un héros qui surgit de la nuit comme la lune, la foudre et l'image vidéo, le temps d'illuminer l'écran et l'existence humaine, puis repart dans l'ombre et l'inconnu tel une comète, une étoile filante. Pas de plus belle métaphore de l'artiste ! Pas de plus belle description de *Coups de Foudre* !

Qu'est-ce qui me rapproche de lui ? Habillé en noir, je l'ai été très tôt à une époque où personne ne l'était. Marginal aussi me tenant le plus possible à l'écart des meutes et des conventions sociales, d'où la voie de la Poésie et de l'Art. Mais ce sont surtout certaines postures dans lesquelles je me retrouve entièrement. Défendre les valeurs de Vérité, d'Honnêteté, et de Beauté. Combattre la Barbarie, l'Imposture, la Bêtise et l'Injustice par la Liberté d'Action et de Création. Entretenir un univers parallèle où règnent l'imagination, le

⁷⁶ *Zorro* est une série télévisée américaine produite par les studios Disney et montrée sur le réseau ABC entre le 10 octobre 1957 et le 2 avril 1961. Elle est diffusée pour la première fois en France sur la première chaîne de l'ORTF à partir du 7 janvier 1965.

⁷⁷ Sigmund Freud, *La création littéraire et le rêve éveillé*, in *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1933, p. 69.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 70.

secret et le mystère. Avancer masqué pour se tenir à l'abri du regard inquisiteur et du jugement critique. Jouer des apparences en se tenant à la limite du visible et de l'invisible.

Et puis la signature !

Le Z !

Celle de l'artiste signant son œuvre !

Ce Z qui comme par hasard est présent dans mon nom :

Skry « Z » ak !

J'ai évoqué l'importance de l'enfance et l'influence majeure (historique, sociologique et esthétique) de la télévision dans l'élaboration de mon éveil artistique dans les deux textes qui vont suivre.

Le premier est un extrait de mes réponses à un questionnaire intitulé « Jeu des mots » proposé par Samantha Deman pour la revue numérique *Artshebdomedias* en 2016⁷⁹.

Le second texte intitulé *Le Père, le Fils et la Télévision* est paru dans la revue *Les Carnets d'Eucharis* en 2015⁸⁰. Voici le lien :

https://richard-skryzak.com/portfolio_page/les-carnets-deucharis-2015/

⁷⁹ Richard Skryzak, *Le jeu des Mots, Que la création sauve le désir*, sur une proposition de Samantha Deman, *Artshebdomedias*, Paris, 29 avril 2016. Lien internet : <https://www.artshebdomedias.com/article/290416-richard-skryzak-que-la-creation-sauve-le-desir/>

⁸⁰ Richard Skryzak, *Le Père, le Fils et la Télévision*, in *Les Carnets d'Eucharis*, dirigée par Nathalie Riera, Roquebrune-sur-Argens, 2015, p. 149.



Figure 78 : *Zorro*, extrait du générique, 1957.



Figure 79 : Richard Skryzak, *Électron*, détail, 1986.



Figure 80 : Richard Skryzak, *Coups de Foudre*, détail, 2017.



Figure 81 : *Zorro*, extrait du générique, 1957.



RETOUR

Richard Skryzak – Que la création sauve le désir

✂ Samantha Denon ✂ 28 avril 2016 ✂ Installation, Richard Skryzak, Vidéo

Enfance

« Je crois que c'est Freud qui a le mieux résumé le problème. Dans son texte *La création littéraire et le rêve éveillé*, il compare l'activité du poète et le monde de l'enfance. Tout enfant qui joue, pour lui, se comporte en poète, « en tant qu'il se crée un monde à lui » ou, plus exactement, « qu'il transpose les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau tout à sa convenance ». On ne saurait mieux définir l'activité artistique. C'est dans l'enfance que se dessine la cartographie des affects et des désirs. Que se construit le territoire des affinités électives et sélectives, dans lequel il nous faudra sans cesse revenir pour puiser ressource ou nostalgie. En cela, l'enfance est moins le signe de l'Innocence que de la Promesse. Pour ma part, s'est fabriqué très tôt un théâtre opératoire, une "scène primitive", où se manifestait un goût précoce pour le dessin, la peinture, la musique, le dessin animé et la magie. J'ai su rapidement que ce monde allait s'avérer invivable et que le seul moyen de le supporter était de lui substituer un monde parallèle, laissant libre cours à l'imagination, à la poésie et au désir : le monde de la création artistique. En ce sens, un artiste est un adulte qui réalise ses rêves d'enfant.



L'Arc-en-ciel (arrêt sur image), Richard Skryzak, 2001.

Il m'a fallu du temps pour comprendre que les vraies motivations qui m'ont toujours poussé à créer se trouvaient autant, sinon plus, dans les images de toutes natures et les forces poétiques qui m'ont aidé à grandir, que dans les concepts esthétiques ou les théories artistiques qui sont censés légitimer l'acte de production. En 2010, j'étais invité par le Musée de l'Orangerie, à Paris, à donner une série de conférences accompagnant la diffusion de ma bande *L'arc-en-ciel* (2001). Après avoir exposé les liens entre cette vidéo et les *Nymphéas* de Monet (vibrations colorées, fluidité, immatérialité, instantanéité, temporalité, etc.), et développé les multiples références qui nourrissent mes œuvres (Klee, Magritte, Gysbrechts, Jankélévitch, Calvino, etc.), je terminai en montrant le générique du feuilleton *Zorro* qui avait bercé mes jeunes années, ce qui ne manqua pas

de provoquer dans le public un mélange d'étonnement et de sourire. Or, ce générique contient deux éléments majeurs – la lune et la foudre – que je ne cesse de décliner dans mes vidéos, entre autres, depuis 25 ans, et je pense qu'inconsciemment cela a dû avoir une influence sur moi : j'ai toujours assimilé Zorro à la figure de l'artiste, c'est-à-dire à quelqu'un qui se cherche une raison d'être en évoluant dans un univers décalé. En étant de ce monde, sans en être complètement. De plus, dans cette société qui érige la transparence en dogme, l'étalage de l'intime en règle, et la vidéo-surveillance en vertu, je pense qu'il est préférable, comme lui, d'avancer masqué. »

J'ai découvert en 1996 au cours de mes recherches un tableau de Paul Klee, *Éclair coloré* (1927) qui renferme lui aussi comme une synthèse d'*Électron* et de *Coups de Foudre*. Étonnant raccourci ! Étrange coïncidence ! Entre inconscient plastique et références assumées. Libre circulation des influences. De l'art moderne à la télévision. D'une forme dite élitiste à une expression dite populaire. De Klee à Zorro pour aboutir à mon œuvre.



Paul Klee, *Éclair coloré*, huile sur toile, 1927.

Mon idée centrale en créant *Coups de Foudre* était d'établir une connexion entre :

Éclair = Énergie électrique = Énergie électronique = Peinture = Vidéo = Vanité

En résumé, un parcours en forme de ZigZag balise mon œuvre. Il part de la peinture classique (Poussin) en passant par la modernité (Klee, Hartung), la télévision (Zorro), pour aboutir à *Coups de Foudre*. La lettre Z en figure le tracé.

Cette lettre Z qui traverse symboliquement Zen, Zorro et SkryZak.

Zen
Zorro
skryZak



Feuilleton *Zorro*, extrait du générique, 1957.

https://www.youtube.com/watch?v=XOaiHsFVvtw&ab_channel=ZorroProducto

L'éclair est vif
L'éclair est fragile
L'éclair est nature
L'éclair est éternel
L'éclair est hasard
L'éclair est incertitude
L'éclair est insaisissable
L'éclair est éphémère
L'éclair est immatériel
L'éclair est menace
L'éclair est danger
L'éclair est instantané
L'éclair est fracture
L'éclair est brisure
L'éclair est fissure
L'éclair est figure
L'éclair est coupure
L'éclair est déchirement
L'éclair est impact
L'éclair est trace
L'éclair est ligne
L'éclair est flux
L'éclair est énergie
L'éclair est flash
L'éclair est vibration
L'éclair est résonance
L'éclair est aveuglement
L'éclair est vision
L'éclair est vidéo
L'éclair est vanité