

III) Coups De Dés. *Le Hasard et la Frivolité*



Richard Skryzak, *Coups de dé*, 1995

https://richard-skryzak.com/portfolio_page/coups-de-des-2015/

https://richard-skryzak.com/portfolio_page/coups-de-des-1996/

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

« Toute pensée émet un coup de dés. »
Stéphane Mallarmé

1) *Du cube à l'écran*

En ce début des années 1990, l'idée de travailler mes créations vidéographiques au regard du concept de Vanité commence à faire son chemin.

Invité à participer à un festival d'Art Vidéo à Strasbourg, j'en profite pour visiter le Musée de l'Œuvre Notre-Dame. Je découvre deux peintures fascinantes de Sébastien Stoskopff, *Les cinq sens ou l'Été* (1633) et *Les cinq sens et une horloge* (vers 1631/35)¹, dans lesquelles deux détails attirent plus particulièrement mon attention. Ils représentent des dés à jouer.

Mon intérêt pour les dés trouve une autre origine autobiographique. J'ai passé mon enfance et une partie de mon adolescence dans un bistrot de village tenu par mes parents. A l'époque, les jeux de cartes et de dés étaient fréquents. J'ai passé de longues heures à observer les cartes tomber et les dés rouler.

Une influence littéraire a également joué. Le poème de Mallarmé *Un coup de dés n'abolira jamais le hasard*². Ce qui explique que j'ai d'abord nommé cette pièce *Un coup de dés*, en référence directe au poème, puis ensuite plus simplement *Coups de dés* dans les versions ultérieures.

J'ai toujours souhaité transposer d'une manière ou d'une autre en images le jeu sur le langage et le travail sur le texte opérés par Mallarmé. J'ai senti que le moment était venu.

Je commence par esquisser des projets mêlant des cartes, des dominos, un échiquier mais finalement mon choix du dé se confirme. Surtout pour son analogie formelle avec le téléviseur : le cube. Cette intuition m'est venue à force de manipuler les moniteurs Trinitron de Sony lors de mes expositions. Ils dessinaient un cube parfait. Je décide donc d'exploiter cette piste (de dé) !

¹ Sébastien Stoskopff, né à Strasbourg en 1597 et mort à Idstein en 1657, est un des maîtres de la Nature Morte, notamment de Vanité.

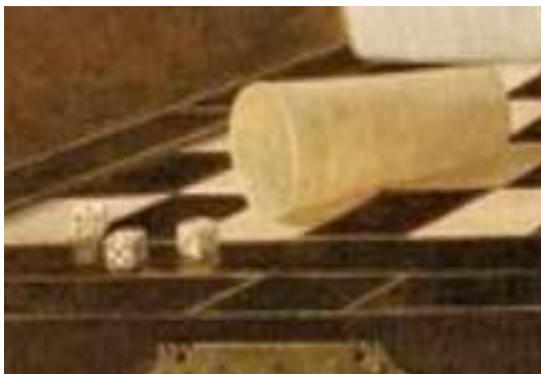
² Stéphane Mallarmé, *Igitur, Divagations, Un coup de dés*, Paris, Gallimard, 1976, p. 409.



Sébastien Stoskopff, *Les cinq sens ou l'Été*, 1633. Huile sur toile, 114 x 186 cm. Strasbourg, Musée de l'Œuvre Notre-Dame.



Sébastien Stoskopff, *Les cinq sens et une horloge*, 1631/35. Huile sur toile, 49 x 66 cm. Strasbourg, Musée de l'Œuvre Notre-Dame.



Sébastien Stoskopff, *Les cinq sens ou l'Été*, détail.

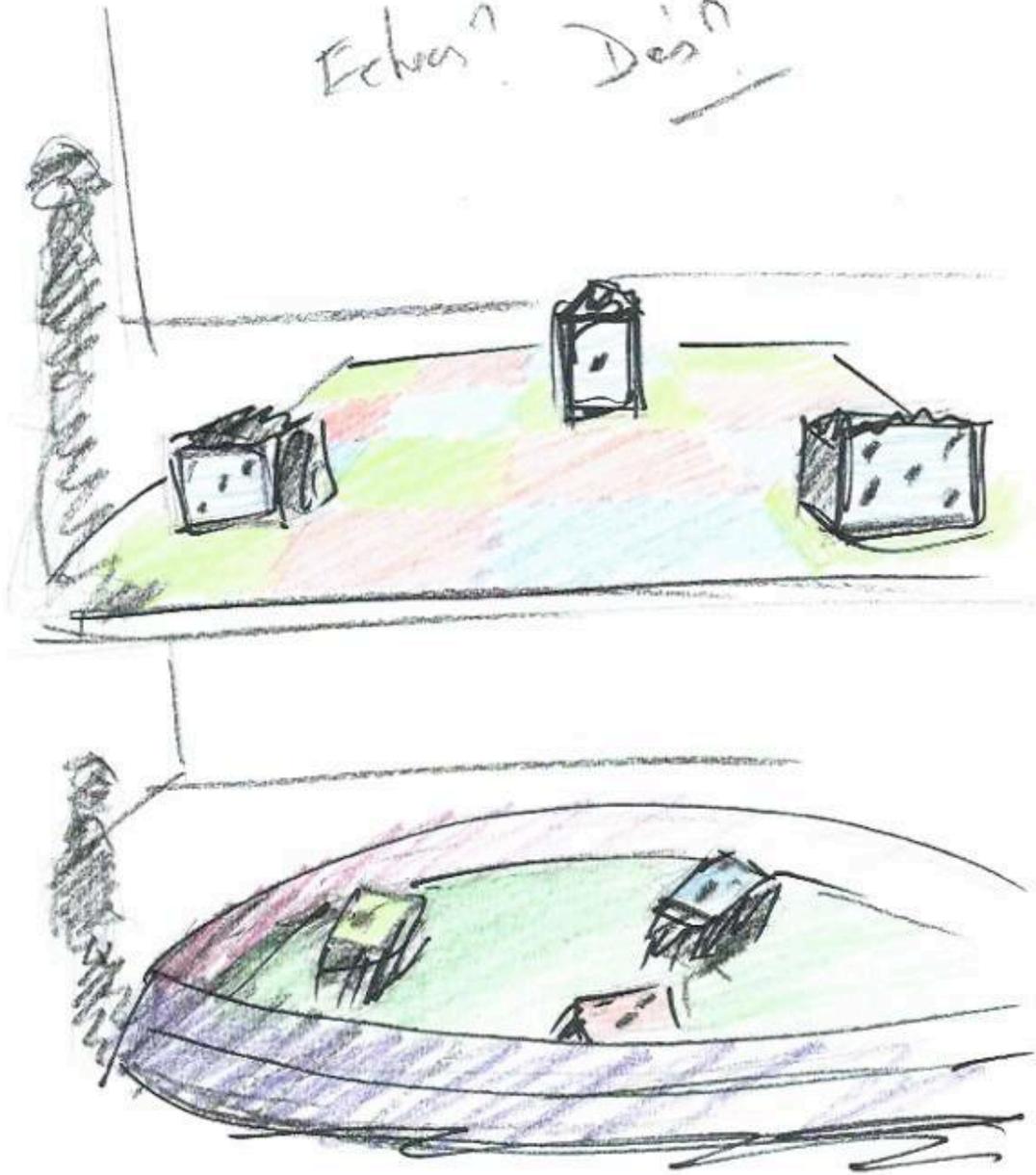


Sébastien Stoskopff, *Les cinq sens et une horloge*, détail.

Variété!
= Hasard!

→ Donner à dimension sculpturale
au travail / Vouloir, Nabe Monte
(als communication)

Echec? Des?



Richard Skryzak, *Coups de Dé*, croquis, 1990.

I Un coup de dés.

- voir 1 montage rapide $\approx 30s$ /
pour remonter en variant les lieux de montage

avec 6 chiffres \rightarrow série \rightarrow Fibonacci

- Section d'or

- Voir nombres symboliques
etc

pour 1 bande.

- II pour 4 ou 6 bandes

Prendre le même montage et changer les
chiffres en complémentaires

ex \rightarrow

1	2	3	4
↓	↑	↓	↑
5	6	5	3

P jeu \rightarrow lors du Calvaire, les soldats ont joué
la technique du Christ au jeu. (dis?)

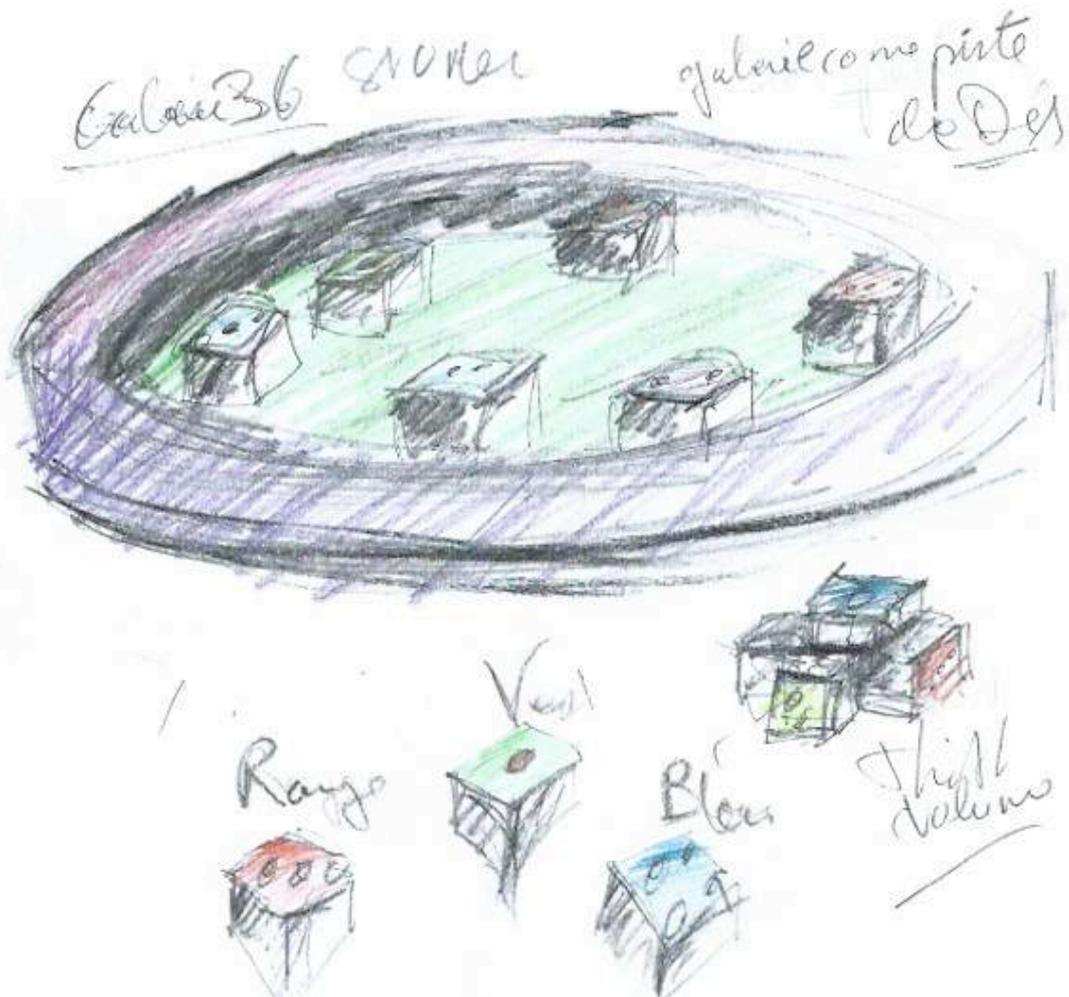
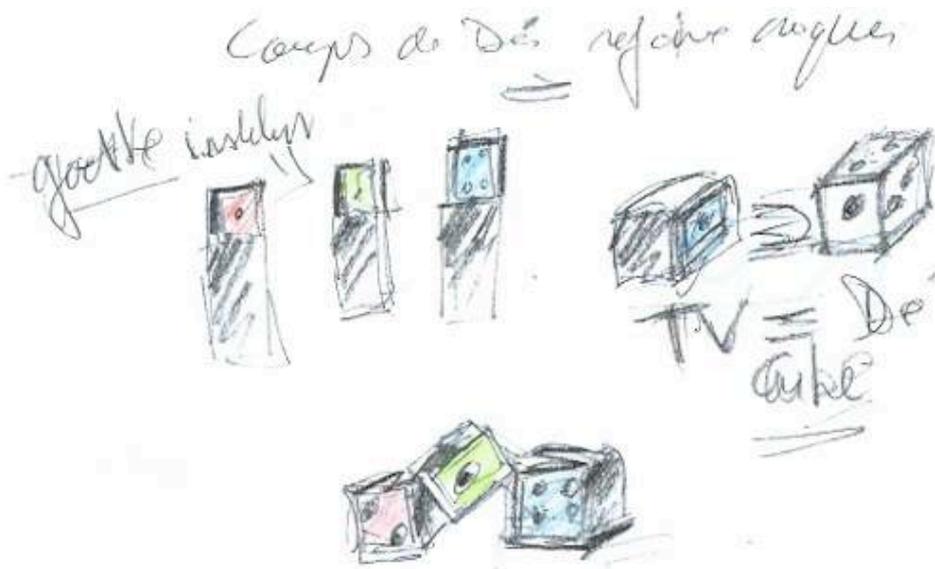
- L'artiste ne trahit pas, il expose.

J'ai conçu *Coups de Dés* dès le départ comme une œuvre évolutive sous forme d'installation. Le principe de base est le suivant.

Un écran de télé est assimilé à une face de dé. Un défilement de formes colorées figure le déroulement d'un jet de dé. Au bout d'environ cinq secondes l'image s'immobilise sur un chiffre correspondant à une des faces, matérialisé par des points sur des fonds de diverses couleurs. Puis le défilement reprend et s'arrête à nouveau sur un chiffre et ainsi de suite. L'installation consiste à utiliser plusieurs télévisions afin de former des séries de nombres comme dans les jeux de dés, tout en jouant sur leur synchronisation et leur désynchronisation. L'aléatoire est ici convoqué. Le nombre d'écrans est indéterminé. Il varie selon les versions exposées. Pour chaque écran un son reprend le bruit d'un dé en train de rouler et de se stabiliser. Le son est présent ou non selon les contextes d'expositions.

Pour réaliser cette œuvre, j'ai d'abord confectionné un cube en papier en dessinant sur chacune de ses faces les six chiffres d'un dé, en points noirs sur fond blanc. Puis à la prise de vue j'ai fixé le cube sur un axe en le faisant tourner pour obtenir successivement le déroulement du cube et les six faces à l'arrêt. Le reste du travail s'est effectué au montage. Là j'ai colorisé par des effets spéciaux les faces suivant un système d'opposition positif/négatif. J'ai utilisé principalement le noir, le blanc, le rouge, le vert et le bleu qui sont les couleurs constitutives des luminophores d'un écran télé afin de faire référence à la matérialité de l'image électronique. Pour finir j'ai opéré trois montages différents correspondant aux trois couleurs définissant trois cycles séparés. J'ai déterminé le choix et les positions des chiffres dans chaque cycle en les jouant avec un dé. Ainsi le hasard fait partie intégrante du processus de création.

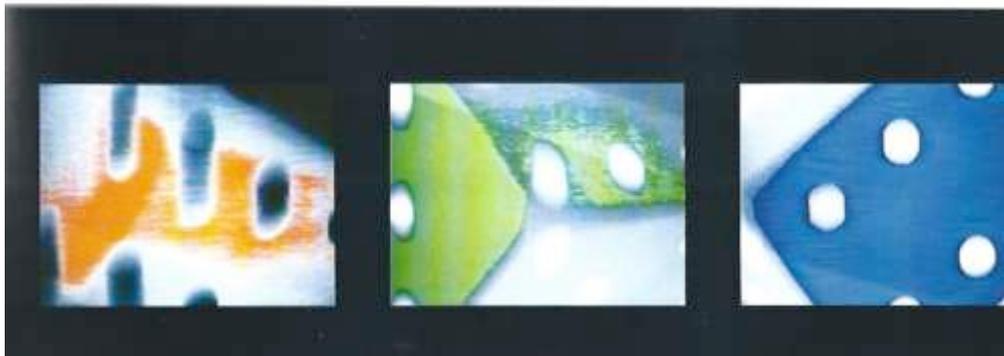
Je montre cette œuvre pour la première fois en 1992 au Goethe Institut de Lille, à l'occasion de Rencontres Vidéographiques, sous la forme de trois écrans posés sur des socles. Puis en 1995 à la Galerie 36 de Saint-Omer où l'idée était de transformer le lieu d'exposition entier en piste de dés, les téléviseurs étant clairsemés au sol, les écrans dirigés vers le haut, le tout visible de l'extérieur par les fenêtres.



Richard Skryzak, *Coups de Dé*, croquis, 1991.



images de Richard



Richard Skryzak, *Un Coup de Dé*, carton d'invitation, Goethe Institut Lille, 1992.

DU 24 AU 29 NOVEMBRE

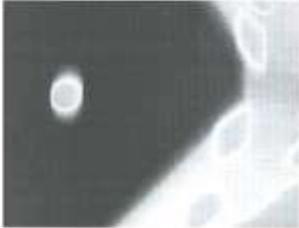
ST OMER

GALERIE 36

36, RUE GAMBETTA - TEL: 23 88 53 80

Exposition organisée par Red Blac

RICHARD SKRYZAK



UN COUP DE DÉS
Une installation vidéo de Richard Skryzak

Les écrans de télévision deviennent les faces d'un dé à jouer.
Le dé à jouer fait partie du langage iconique de la Vidéo classique, où l'objet est tenu qu'objet lié au hasard, la vétille de la destinée humaine.

Dans l'installation "Un Coup de Dés", Richard Skryzak réactualise cet objet et le met en relation dialectique avec le médium vidéographique, en l'articulant sur certaines de leurs propriétés formelles et sémiotiques communes (TV : cadre défilé, succession successive à l'ère de l'objet séquentiel, sortie d'instabilité, équilibre et changement incessant...).

Ouvert tous les jours de 14h00 à 18h00.

31

Richard Skryzak, *Un Coup de Dé*,
Publicité, Galerie 36, St Omer, 1995.



Richard Skryzak, *Coups de Dés*. Installation Vidéo. Goethe Institut, Lille. 1992.



Richard Skryzak, *Coups de dés*. Installation Vidéo. Galerie 36, Saint-Omer. 1995. (Vue de l'extérieur le soir).

Dans *Coups de Dés*, le dé à jouer est réactualisé et mis en relation dialectique avec le medium vidéographique. L'articulation s'opère sur la base de propriétés formelles et sémantiques communes. L'objet/Téléviseur s'assimile à un Cube/Dé par analogie plastique et volumique. Dans les deux cas, une des faces seulement est signifiante : l'écran pour la télé, la face supérieure pour le dé.

En régime tube cathodique qui est à l'origine de mes premiers essais, le point/pixel/spot/luminophore constitue l'unité minimale de l'image électronique. Le nombre de points définit la qualité et la précision de l'image. De la même façon les nombres d'un dé s'écrivent avec des points.

Les défilements successifs des images évoquent deux notions fondamentales qui conditionnent l'émergence du phénomène télévisuel et président à son scintillement : le balayage linéaire et l'image séquentielle. L'image vidéo est comparable à une trame de points visités et illuminés à une vitesse de l'ordre du millième de seconde et sur une fréquence de 25 images/seconde. C'est ce qui attire l'attention du regard en première instance. Nam June Paik l'avait très bien compris en observant que les gens ne regardent pas la télévision pour des informations. « Ils regardent, dit-il, plutôt la fréquence de cinquante périodes. Ils se mettent au rythme de ces périodes. Ils sont hypnotisés par le scintillement »³.

De fait la mobilité incessante de l'image vidéo est la condition même de son immobilité apparente.

Jouer aux dés, c'est mettre en œuvre également un système d'enchaînement entre le mouvement du lancer et la fixité de la face identifiable en tant que nombre signifiant.

Les figures, au sens de figures de jeu, se déroulent dans le temps, obéissant à une alternance mobilité/fixité où le regard n'est jamais au repos, mais toujours sollicité par les défilements et l'éclatement des écrans. Mise en abyme de l'excitation et de la vibration de l'image télévisuelle, contemporaine de la vision phénoménologique qui la pointe. Comme le dit très bien Régis Debray dans son livre *Vie et mort de l'image* : « Dans la vidéo, matériellement, il n'y a plus d'image. Mais un signal électrique en lui-même invisible, balayant vingt-cinq fois par seconde les lignes d'un moniteur. C'est nous qui recomposons l'image »⁴.

Le dispositif joue ainsi sur les notions d'instabilité⁵, d'inconstance, de changement incessant, de frivolité, de cycle et de boucle. Les nombres se font et se défont, sans début ni

³ Cité par Dominique Avron, *op.cit.*, p. 83.

⁴ Régis Debray, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, 1992, p. 377.

⁵ « Le medium télévisuel est d'origine plongé dans l'instabilité » remarque Dominique Avron, *op.cit.*, p. 78.

fin, au gré des défilements, roulements et déroulements. Le hasard les a déterminés au montage, et on le retrouve dans l'agencement de l'installation où rien n'est volontairement synchronisé au départ pour laisser les machines agir d'elles-mêmes.

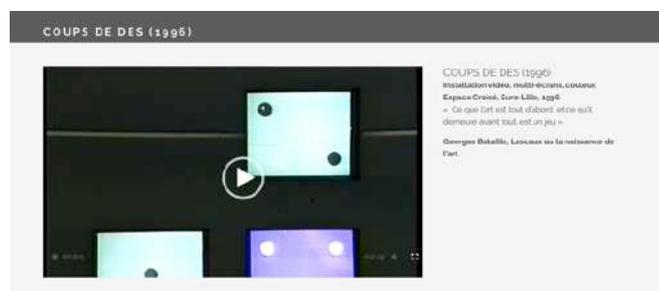
Le fonctionnement d'ensemble de *Coups de Dés* renvoie donc métaphoriquement à celui de l'image vidéo, et le lie de ce fait au concept de Méta-Vanité.

D'autre part, sur le plan référentiel, *Coups de Dés* ouvre de nombreuses pistes de réflexions sur le hasard, le jeu, la condition humaine et le devenir de la création artistique.

2) *Le Hasard et la Vanité*

En 1996, je suis convié par l'Espace Croisé de Lille, situé au cœur du complexe commercial Euralille, à exposer *Coups de Foudre*, que j'ai abordé plus haut. En visitant le lieu pour préparer l'exposition, je remarque que la façade de l'Espace Croisé est incrustée de téléviseurs qui sont peu utilisés. L'idée me vient de suite de les exploiter pour y monter *Coups de Dés*. Je fais ainsi d'une pierre deux Coups (de Dés et de Foudre) !

Le dispositif sert d'appel visuel invitant à pénétrer dans le lieu pour y contempler *Coups de Foudre*, mais il revêt aussi le statut d'œuvre dans l'espace public, visible par les visiteurs du centre commercial. L'intention est de sensibiliser le plus grand nombre de personnes. Les écrans déversent leurs flux visuels et constituent un paysage, un décor susceptible ou non d'attirer l'attention. « *Fluxus* est le nom de notre époque » note Régis Debray⁶. Les gens peuvent s'ils le désirent se poser et contempler la création tout en s'essayant au jeu. Une des particularités de *Coups de Dés* est qu'on peut réellement jouer avec les écrans et deviner quels chiffres vont s'afficher, comme avec des vrais dés. Le ludique rejoint l'esthétique.



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

⁶ Régis Debray, *op.cit.*, p. 383. A noter que *Fluxus* est également le nom du mouvement artistique international qui a vu naître l'Art Vidéo au début des années 1960, et qui incluait des gens comme Maciunas, Ben, Vostell et Paik.

Vous avez dit Hasard ?

Étymologiquement le mot « hasard » vient de l'arabe « az-zahr » qui signifie « dé, jeu de dés ». Le dé et le hasard sont donc intimement liés dès l'origine. Selon son usage le plus couramment admis, le hasard s'assimile à un événement dont la cause n'est pas déterminée ou connue par avance. Il relève du fortuit, de l'imprévu, de l'inconnu.

A propos du dé, le physicien et philosophe Etienne Klein, pour qui le hasard est le « purgatoire de la causalité »⁷, exprime le point de vue suivant : « Le mouvement d'un dé est parfaitement déterministe. Si on connaît les conditions initiales, la position du dé, sa structure, sa forme, si on connaît le champ de forces qu'il va subir durant sa trajectoire, normalement on est capable de prédire sur quelle face il va tomber »⁸. Mais en dehors de calculs et d'observations précises qui permettraient de prédire le résultat, on associe la face du dé à de l'aléatoire pur. En d'autres termes quand on ne peut identifier avec précision la cause d'un événement, on dit que c'est du hasard.

Je nuancerai les propos de Klein. Ce qu'il dit pour le lancer de dé est sûrement vrai d'un point de vue de la théorie de la physique, sauf que dans la pratique les choses ne se passent pas ainsi. Imaginons notamment que tous les paramètres évoqués par le physicien soient réunis et stables, le seul qui ne peut être totalement répété et contrôlé est la poussée de la force humaine. On ne peut répéter à l'identique le même lancer de dé. Héraclite : « On ne peut pas entrer deux fois dans le même fleuve »⁹. Seule une machine pourrait le reproduire avec constance et exactitude. Le hasard serait donc ce qui ne peut se répéter à l'identique ? Ce qui échappe à toute loi stable et prévisible ?

Toujours est-il que dans le monde physique comme en art, il y a un écart entre la spéculation conceptuelle et la mise en œuvre pragmatique. J'ajouterai qu'il en est très bien ainsi. Que serait un jeu de dés où chaque joueur connaîtrait par avance et à coup sûr le résultat du lancer ? Il n'aurait aucun intérêt et tout simplement aucun sens.

Le hasard n'est ni du côté du déterminisme, ni de celui de l'indéterminé. Il incarne un entre-deux. Il est cet écart, ce différentiel entre le prévu et l'imprévu, entre le pensé et l'actuel. Il est ce « Presque-Rien » qui fait légèrement dévier le cours des choses.

⁷ Émission Club Science sur France Culture du 16/09/2011 : *Le hasard existe-t-il ?*
Lien : https://www.youtube.com/watch?v=_JlfqD4hiS, consulté le 20/04/2021.

⁸ *Ibid.*

⁹ Héraclite, *Fragments*, Paris, PUF, Épiméthée, 1986, p. 459.

Has-Art

Hasard rime avec Art. « Le premier inventeur, écrit Nietzsche, est communément ce très banal et inepte fantasque, le hasard »¹⁰. Dès lors l'Art ne serait-il pas le « trou noir » du Visible, au même titre que le Hasard celui du Réel ? Introduire le hasard dans la création est une façon de questionner le processus de création lui-même qui voudrait que l'artiste maîtrise et contrôle tout. La production ne résulte pas intégralement d'un choix conscient. Elle révèle une intentionnalité d'une autre nature où l'artiste n'est pas le seul maître à bord.

Ce que *Coups de Dés* en quelque sorte « met en jeu », c'est l'idée que le hasard, s'il incarne un facteur déterminant de la destinée humaine, peut également faire partie intégrante du processus de création artistique. Et ce de deux manières. Sur le plan de sa conception et de sa réception.

Dans un premier temps au niveau de son élaboration. Georges Bataille, au sujet des peintures préhistoriques, remarque ceci : « Il fallut que ceux qui s'y exercèrent les premiers aient été conduits au hasard et par jeu »¹¹. Dans une anecdote devenue célèbre, Kandinsky raconte comment il a « découvert » l'abstraction. Un soir en rentrant dans son atelier, il aperçoit au mur un tableau « d'une extraordinaire beauté »¹². D'abord surpris, il comprend progressivement ce qu'il voit. « Je restai interdit, puis je m'approchai de ce tableau énigmatique, où je ne voyais que des formes et des couleurs dont la teneur me restait incompréhensible. Immédiatement je trouvai la clef de l'énigme : c'était un tableau que j'avais peint et qui, appuyé au mur, était posé de côté »¹³. Ainsi la première œuvre abstraite n'aurait pas été intentionnelle.

Marcel Duchamp quant à lui décide de convoquer sciemment le hasard pour créer *3 Stoppages-étalon* en 1913. Il décrit ainsi l'idée de la fabrication : « Si un fil droit horizontal d'un mètre de longueur tombe d'un mètre de hauteur sur un plan horizontal en se déformant à son gré et donne une figure nouvelle de l'unité de longueur »¹⁴. Duchamp nomme cela « du hasard en conserve »¹⁵. Il ajoute que les formes sont obtenues « par le hasard, par *mon* hasard »¹⁶.

¹⁰ Friedrich Nietzsche, *Humain, trop humain II*, Paris, Gallimard, 1968, p. 127.

¹¹ Georges Bataille, *La peinture préhistorique. Lascaux ou la naissance de l'art*, Genève, Skira, 1980, p. 27.

¹² Cité par Alain Bois, article *L'expressionnisme* in *Encyclopédie Histoire de l'Art, tome 9*, Paris, Alpha, 1980, p. 237-239.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Marcel Duchamp, *Duchamp du signe*, Paris, Flammarion, 1975, p. 50.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ *Ibid.* p. 225.

La remarque est intéressante car cela signifie que s'il existe peut-être une définition générale du hasard en science ou en philosophie, en art par contre chaque artiste peut établir sa propre conception du hasard et la mettre en œuvre. C'est mon cas avec *Coups de Dés*.

Dans un second temps le hasard intervient dans l'art au niveau de sa diffusion et de sa reconnaissance.

L'artiste Braco Dimitrijevic réalise en 1969 une œuvre mettant en scène côte à côte les bustes de Léonard de Vinci et d'un inconnu, auxquels il associe l'histoire suivante : « Il était une fois deux peintres qui vivaient loin des villes et des villages. Un jour, le roi chassant aux alentours, perdit son chien. Il le retrouva dans le jardin d'un des deux peintres. Il vit les œuvres de ce peintre et l'invita au château. Léonard de Vinci était son nom ; celui de l'autre disparut à jamais de la mémoire humaine »¹⁷. Dans cette pièce, le roi symbolise une structure de pouvoir, un procédé de sélection historique dont l'équivalent aujourd'hui se trouve dans le système du marché de l'art, des galeries, des musées et des critiques. A talent égal, par quel jeu de rencontres, de situations données, de choix subjectifs accède-t-on ou non à la notoriété ? Comment s'opère la sélection ? Qui décide de la reconnaissance et sur quels critères ? Où est la part de stratégie et de hasard ?

C'est le fameux mot de Nietzsche : « Posséder un talent ne suffit pas : il faut aussi que vous nous accordiez votre autorisation de l'avoir, - vous disiez ? mes amis ? »¹⁸.

Cette idée est formulée autrement par le cinéaste Robert Bresson lors d'un entretien avec Michel Delahaye et Jean Luc Godard¹⁹. Commentant son film *Au Hasard Balthazar*, réalisé en 1965, Bresson, fortement nourri de la pensée de Pascal et du jansénisme, explique sa croyance en l'importance de la prédestination et du hasard dans la vie des hommes. « Moi, dit-il, je suis sûr que nous sommes environnés de gens de talent et de génie, j'en suis sûr, mais le hasard de la vie... Il faut tellement de coïncidences pour qu'un homme arrive à profiter de son génie²⁰. » En d'autres termes l'idée qu'un génie puisse être unique en son genre, ou apparaître comme le seul représentant d'une époque ou d'une sensibilité données, constitue une fiction. Le fait de se retrouver à un moment donné sous les projecteurs n'est pas le signe

¹⁷ Braco Dimitrijevic a réalisé plusieurs versions sur ce même thème en confrontant d'autres personnages célèbres comme Michel Ange et des inconnus. Cette série se nomme *Status Post-Historicus*.

¹⁸ Friedrich Nietzsche, *Par-delà bien et mal*, Paris, Flammarion, 2000, p. 133.

¹⁹ Entretien avec Robert Bresson par Michel Delahaye et Jean-Luc Godard in *La politique des auteurs*, Paris, Champ Libre, 1972, p. 269.

²⁰ *Ibid.* p. 312.

absolu d'une qualité supérieure aux autres. C'est d'avoir su et pu profiter de toutes les opportunités réunies pour en arriver là, avec la part de coïncidences que cela implique.

Le Hasard ?

Être au bon endroit, au bon moment, avec les bonnes personnes. Mais l'alignement des planètes est rare et relève de l'événement. De l'Avènement. L'heureux élu occulte les autres. Il est l'arbre qui cache la forêt de ses frères prétendants dont l'Histoire avec un grand « H » ne parlera jamais. Ceux-là existent ailleurs et autrement. Par d'autres voies et pour d'autres publics. Mais c'est une autre Histoire...

3) Le Jeu et la Frivolité



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

En 2013, Patrick Roussiès, alors adjoint à la culture de la ville de Valenciennes, m'offre la possibilité d'exposer à la Galerie l'Aquarium, située dans l'ancienne École des Beaux-Arts. J'ai une histoire particulière avec Valenciennes. J'y ai fait mes études. J'y habite. J'y ai exposé plusieurs fois notamment au Musée des Beaux-Arts.

Le projet global s'intitule *Ici la vue est dégagée...* Il comprend deux installations, *La ronde de Nuit* et *Coups de Dés*, et une extension à la médiathèque où sont exposées mes éditions, mes publications et une diffusion sur écran plat de mes vidéos *Écran* et *L'Arc-en-Ciel* sur lesquels je reviendrai ultérieurement.

Il s'agit symboliquement d'un retour aux sources. En effet c'est dans cette école d'art, héritière des écoles académiques du 19^{ème} siècle, que j'ai étudié entre 1977 et 1981. C'est ici que s'est consolidé mon désir d'être artiste. Entre pratique des fondamentaux comme le dessin, la sculpture, la peinture et découverte de champs nouveaux de la connaissance comme la sémiologie, l'esthétique, la filmologie et de l'art contemporain comme l'Hyperréalisme, l'Art Conceptuel, l'Art Vidéo. Libéré des contraintes de l'éducation secondaire, j'éprouve alors un sentiment de liberté et la sensation d'avoir enfin trouvé ma voie.

Il me faut rendre ici un hommage à un enseignant en particulier : Pierre Carliez. Sa rencontre fut déterminante. Il faut dire que je connaissais très peu de choses sur l'art à mon arrivée. Je revois son premier cours de sémiologie comme si c'était hier. Il manipule une reproduction d'un tableau de Klee en usant de termes incompréhensibles pour moi : signe, signifiant, signifié, fond, forme, identité, clôture de formes, transgression spatiale, commutation, etc... J'ai l'impression de pénétrer dans un territoire inédit avec une langue

étrangère. En même temps je sens que c'est vers ça qu'il faut que j'aïlle. Grâce à lui je saisis que l'image est l'alliance complexe de la Forme et du Sens, un système de signes voué à l'interprétation, et que la compréhension des enjeux de l'art ne peut se faire qu'au prix d'une analyse serrée des œuvres mobilisant entre autres les outils de la sémiologie picturale et de la psychologie de la forme. Je découvre les écrits théoriques de Roland Barthes, Umberto Eco, Roman Jakobson, Christian Metz, Dominique Noguez, Rudolf Arnheim, l'aventure structuraliste et sémiotique. Ceci a révolutionné à jamais ma façon de voir les choses. Pierre Carliez en fut l'artisan et le passeur. Il me fit plus tard l'honneur d'être son ami. Je ne le remercierai jamais assez.

C'est donc à cette période que les premières voix de l'Art Vidéo commencent à se faire entendre. Bien qu'il existât comme forme artistique depuis le début des années 1960, en ce début des années 1980 il ne s'enseigne pas encore à l'École d'Art et à l'Université de Valenciennes. Je pratique déjà le cinéma super 8 mm en plus de la peinture. J'ai vu quelques œuvres d'Art Vidéo (Dibbets, Paik, Leisgen) et cela m'attire. Je peux commencer à réaliser mes premières images vidéo grâce à Louissette Fareignaux, enseignante de filmologie, qui a la gentillesse de me prêter du matériel appartenant à l'Université de Lille. Une unité Portapack de chez Sony, l'ancêtre de tous les caméscopes. A Valenciennes et dans la région Hauts de France, je fais figure de pionnier en la matière, car peu de plasticiens alors s'intéressent à l'Art Vidéo.

En revenant 30 ans plus tard au même endroit, en refoulant le même sol, en remettant mes pas sur mes propres pas de jeune créateur, j'ai la douce impression d'avoir accompli mon rêve, en le projetant à nouveau là où il a pris corps. La boucle est bouclée.

La Galerie L'Aquarium tire son nom du fait que sa façade est constituée d'une immense vitre de verre. Une difficulté se pose. J'ai besoin de l'obscurité à l'intérieur pour y diffuser l'installation *La Ronde de Nuit*. Comment occulter cette vitre par un système discret qui ne fasse pas écran. Et justement c'est cette question de « faire écran » qui me donne une idée. Je décide de recouvrir la vitrine avec des rouleaux de tapisseries peints en noir côté recto et en couleur côté verso en reconstituant de la sorte une mire de barre vue de l'extérieur. Ainsi la galerie entière se métamorphose en téléviseur géant dont la vitre est l'écran. Je découpe à trois endroits différents des ouvertures afin d'y apposer de l'intérieur trois écrans plats, visibles de l'extérieur, qui serviront à diffuser *Coups de Dés*.

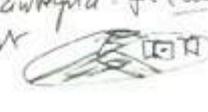
"Fai la tua via est dirigoyet"
 Installations Vidéo - Prof. Aquaviva
 Valentines 2013

NOTES

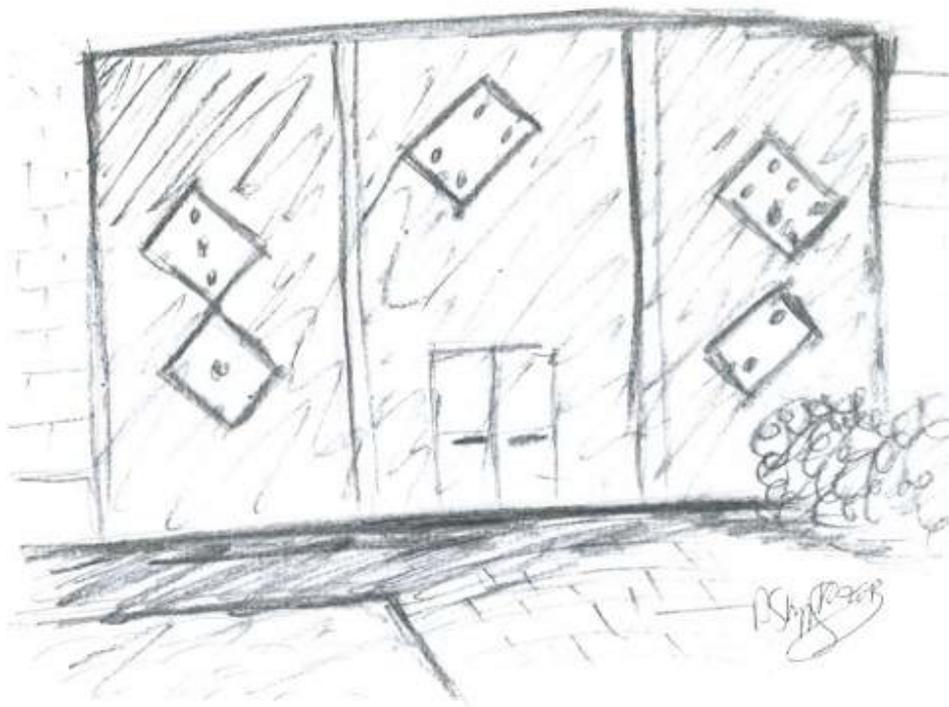
→ Hétérogénéité du lexico s'articule autour de l'abstrait
 (Venez, ...) - est letiguo = ville
 1) Qui en est-il de la notion d'abstrait, au vide? (comme
 l'absence de point, ligne, surface, couleur, profondeur...
 o → \square

2) 2 Diapontes
 Dimension Autobiographique - cycle
 retour aux sources → étudiant Beau-Art 5
 Antérie. lieu d'origine
 idée de l'inspecteur ↔ parcours ↔ courriel etc.

A/Coups de Dés (3 TV)

- Version restructurée. Grande vitrine (10m x 5m)
 Tapissée papier peint
 Espace Public \Rightarrow TV \Rightarrow visible de l'extérieur
 Transforma l'Aquarium en TV. = Ecran
 Des images = point - lignes - signal
 Balayage séquentiel = Flux énergétique
 instabilité \rightarrow vibration = Scintillement
 3 TV \Rightarrow 3 couleurs \Rightarrow diagonale
 Hasard = jeu
 Histoire de l'Art - Dés = les 5 sens Stoskopf. = {écriture, peinture, classique
 Puissance symbolique = Mythe = Montagna: Je (aléatoire)
 C. Butcher: J'accuse Art \Rightarrow SEU! 

Ville de Valenciennes
Mairie
B.P. n° 90339
59304 VALENCIENNES CEDEX
Tél. 03.27.22.59.00
Télécopieur : 03.27.22.59.01



Richard Skryzak, *Coups de Dés*. Dessins préparatoires pour *L'Aquarium*. 2013.



Richard Skryzak, *Coups de Dés*. Dessins préparatoires pour *L'Aquarium*. 2013.

Cette fois ci l'écran plat a remplacé le cube/objet TV, instaurant deux séries de rapports :

VITRE / ECRAN/ PLATITUDE / TRANSPARENCE / LUMIERE

Et

POINTS / COULEUR / MIRE / LIGNES / ABSTRACTION

On retrouve dans *Coups de Dés* le principe actif Abstraction/Figuration déjà présent dans *Électron* et *Coups de Foudre*. Sur ce plan ces trois vidéos font famille.

L'installation suppose plusieurs niveaux de vision en fonction de la lumière naturelle. En lumière de jour, on voit davantage la mire de barre et moins les écrans. En revanche au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans la lumière nocturne, comme dans un long fondu au noir, la mire s'efface pour laisser place par contraste à l'impact scintillant et coloré des écrans. Par la fusion vitre/écran, l'Effet-Vitrail joue pleinement son rôle. Le dispositif ressemble à la Lumière : Insaisissable.

La platitude des écrans évoque autant l'effet machine à sous que le jeu de dés. Qu'est-ce qui se joue ? Le dé. Qu'est-ce qui se trame ? L'image vidéo. Gain par l'image ou gain de l'image ? Jackpot ou « Jack-Spot » ? Du casino à la galerie, de la table de jeux à l'écran plat, la course hasardeuse du dé entraîne le signal vidéo dans son sillage. Vibrations. Hésitations. Perceptions instables. Elle parcourt le spectre de la Vanité. Angoisse de la Destinée. Joie de la Frivolité.

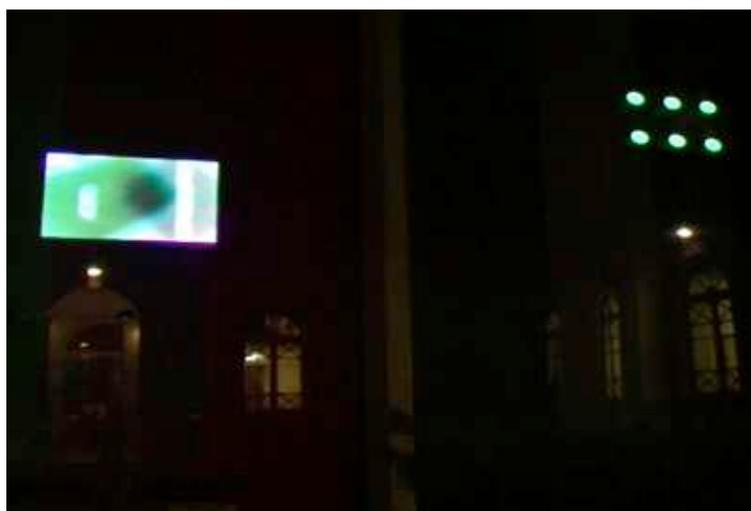
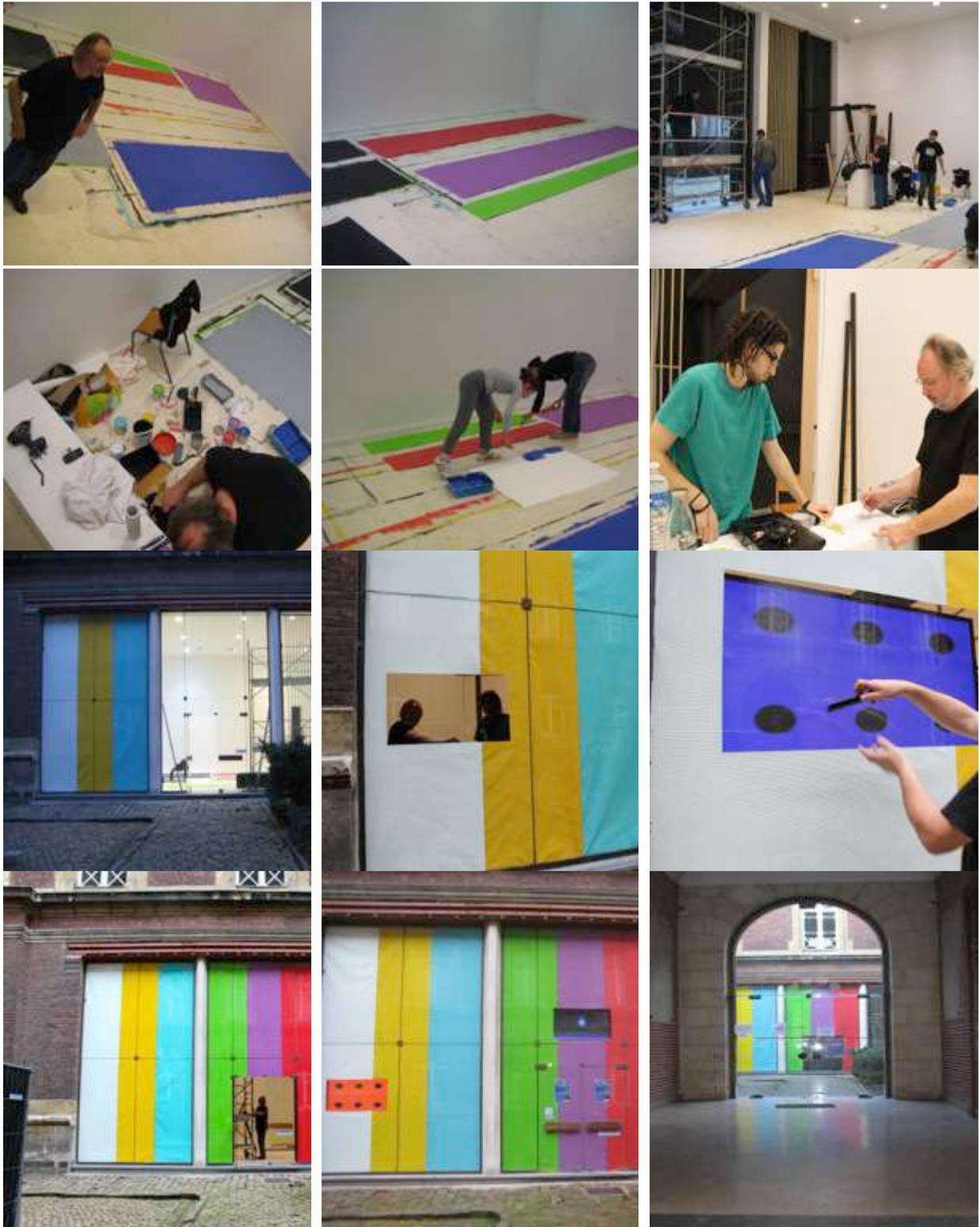
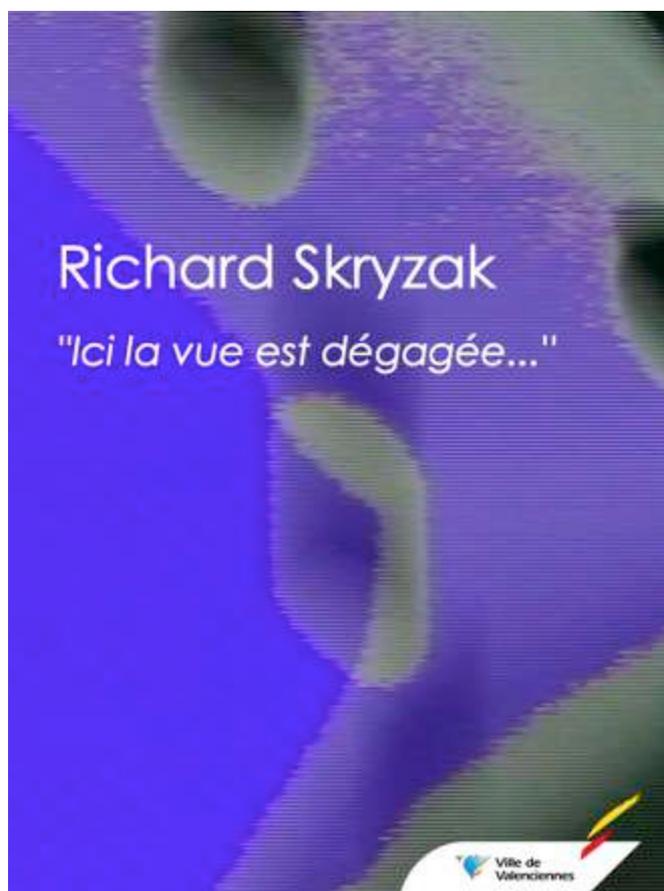


Figure 103 : Richard Skryzak, *Coups de Dés*. Installation Vidéo.
Galerie L'Aquarium. Valenciennes. 2013.



Richard Skryzak, *Coups de Dés*. Installation Vidéo. Galerie L'Aquarium, Valenciennes.
Vues du montage de l'exposition. 2013.

Voici des extraits du catalogue paru lors de l'exposition *Ici la vue est dégagée...* avec notamment les textes de Patrick Roussiès, adjoint à la culture et de Claude Darras, journaliste et critique d'art.



Richard Skryzak
"Ici la vue est dégagée..."
Installations vidéo

Galerie l'Aquarium
Valenciennes

15 novembre - 20 décembre 2013

Richard Skryzak, *Ici la vue est dégagée*, carton d'invitation.

C'est à une première que la ville de Valenciennes vous invite avec la découverte de l'exposition "Ici la vue est dégagée".

En effet, jamais jusqu'alors la vidéo n'avait été mise à l'honneur à l'Aquarium dans le cadre du travail de sensibilisation à l'abstraction géométrique mené depuis 2007.

Richard Skryzak, ancien élève de l'école des Beaux-arts, actuelle Ecole supérieure d'art et de design de Valenciennes, a été confronté dès le début de sa formation dans les années 80 à un discours théorique du rejet des arts traditionnels peinture et sculpture, un discours portant en bandoulière un « tout fout le camp et tout est foutu ».

De ce postulat destructeur naîtra sa vocation de vidéaste. Comme il l'écrit dans le si beau texte (paru en Argentine) *Les rêveries d'un vidéaste solitaire* « La télévision m'a enfanté comme spectateur ; à mon tour je vais enfanter de ma télévision. ».

Dès lors il va explorer le monde des écrans et vivre en artiste nomade sans frontières. Son travail jouit d'une reconnaissance telle qu'il est amené à exposer aux côtés de la star des vidéastes Bill Viola, en Palestine ou au Musée de l'Orangerie à Paris.

Les travaux qu'il présente à l'Aquarium sont un écho aux sculptures dans la ville et à l'édition de la donation André Schweizer en janvier 2014. Mais il s'agit également d'une manière de fermer une boucle, le retour de l'élève dans son lieu de formation. C'est aussi sans doute une affirmation de ce fils de mineur de fond, fier d'être provincial, « On peut vivre et travailler au pays. »

Merci à Richard de nous emporter, nous chahuter, nous bouleverser avec les trois installations vidéos qui composent "Ici la vue est dégagée".

Patrick Roussiès
Adjoint au Maire de Valenciennes
Culture, Patrimoine, Tourisme.

Richard Skryzak ou l'itinéraire cosmique d'un vidéaste qui peint

Par **Claude Darras**

Journaliste et critique d'art

L'aveu est méritoire : il reconnaît que l'oncle Picsou et *La Ronde de nuit* (Rembrandt), Zorro ainsi que *La Madeleine Disco* (Nam June Paik), *Rosemary's baby* (Roman Polanski) comme *Le Couronnement de la Vierge* (Fra Angelico) ont quelque peu commandé son destin de vidéaste.

Nourri dès sa prime jeunesse par le dessin et la peinture, la musique et la bande dessinée, le cinéma et la littérature, il prolonge ses humanités à son chevalet de peintre et dans les coulisses du septième art. Né à l'avènement de la création vidéo (vendredi 2 décembre 1960, à Quarouble, Nord), l'adolescent sait très tôt qu'il bâtira un monde à lui quitte à décrocher la lune. Il le capture d'ailleurs, l'astre lunaire, en 1986, au lasso d'une bande magnétique. Avec "Électron" (vidéo DV, couleur, son, 2mn45), il s'empare de la sphère rocheuse et céleste et la dévie de l'ellipse de sa trajectoire autour de notre planète bleue pour la livrer à une chorégraphie bondissante et syncopée ! Au fil d'une égale dramaturgie, l'imagination, la poésie et l'esthétique intensifient les productions vidéographiques suivantes : "Écran" (vidéo DV, couleur, muet, 1988, 1mn en boucle), "L'Arc-en-ciel" (vidéo DV, couleur, son, 2001, 4mn), "Autoportrait à la bulle" (vidéo DV, couleur, son, 2002, 1mn), "Rien de nouveau sous le soleil" (vidéo DV, couleur, son, 2009, 2mn30) et "Vanité à la tulipe" (tableau-vidéo DV, couleur, muet, 2009, 1mn en boucle).

Le jeu, le hasard, la fugacité et une espèce de magie (dont il se plaît à souligner la providentielle anagramme, *image*) nourrissent des intentions esthétiques et poétiques qui le situent à des années-lumière de préoccupations idéologiques ou politiques. Pourtant, il avoue créer en une constante posture de résistance, un état permanent de légitime défense : « *Mes vidéos m'aident à résister, harangue-t-il, au temps, à la mort, à la barbarie, à la bêtise, à l'art : la création, c'est ce qui résiste !* ».

L'acte créateur, chez lui, c'est le mouvement par lequel il brise la gangue des codes, des habitudes et des clichés liés à la production d'images issues de la transcription de variations électriques en données lumineuses. L'acte fondamental, c'est la manière dont il fait jaillir, sur le support de son espace quotidien ou des ciels du Valenciennois, des éléments neufs et intacts, c'est la façon dont il assure leur cohésion et les assemble en un modèle qui est l'œuvre d'art elle-même. « *Je pose ma caméra devant le paysage comme un peintre impressionniste y planterait son chevalet, énonce-t-il. Pour moi il s'agit d'un geste de même nature* ». Il envisage ses expérimentations selon l'antique concept des vanités. Instants éphémères et objets banals filmés à la caméra super 8 ou bien au caméscope, elles restent marquées par la brièveté et la légèreté. Les sons de la rue ou la musique des carillonneurs rythment les séquences si loquaces à dire la fragilité de la destinée humaine.

Au tournant des années 1980, il associe l'installation au médium vidéographique en se servant de modes de présentation telle la vitrine, à l'instar de l'exposition que nous voyons aujourd'hui à la galerie de l'Aquarium, à Valenciennes, où est suggérée l'histoire commune de la création vidéo et de la télévision. Dans les rêves éveillés mis au jour par deux dispositifs vidéo, "*Coups de Dés*" et "*La ronde de nuit*", les images d'une mire de barres télévisuelle, les signes de dés à jouer, les traces nuageuses d'avions dans le ciel, les fragments de lune, la lueur d'une bougie changent de rythme et de sens. Ils prolifèrent en de nouvelles constellations et fomentent d'inlassables révolutions sur la scène primitive et immense qui inspirait jadis l'enfant Richard Skryzak. Écrivain et professeur d'université, le vidéaste ne s'en tient pas là cependant. Non content d'arrêter certaines images de ses vidéos sous la forme d'instantanés photographiques, il s'est mis à les rassembler en une sorte de carnet de croquis, prémices de peintures dont il garde, momentanément, le secret. Revenu à son atelier originel, le voyageur cosmique boucle ainsi un itinéraire qu'agite un mouvement perpétuel.

Castillon-du-Gard, le mercredi 26 septembre 2013

Art et Jeu

J'ai pointé plus haut en quoi le ludique rejoint l'esthétique dans *Coups de Dés*. Les rapports entre l'art et le jeu ont été étudiés par plusieurs penseurs.

Georges Bataille n'hésite pas à affirmer que la naissance de l'art correspond à celle du jeu. « Deux évènements décisifs ont marqué le cours du monde ; le premier est la naissance de l'outillage (ou du travail) ; le second la naissance de l'art (ou du jeu) [...] Ce que l'art est tout d'abord, et ce qu'il demeure avant tout, est un jeu...²¹ ».

Marshall Mac Luhan, lui aussi, établit des comparaisons entre activité artistique et activité ludique : « L'art et les jeux nous permettent de nous soustraire aux pressions matérielles de la routine et de la convention, d'observer et de questionner [...] Les hommes sans art, et sans les arts populaires que sont les jeux, tendent vers l'automatisme²². »

Pour Eugen Fink le jeu a la faculté, le temps de son déroulement, de nous extraire momentanément du fardeau existentiel de la vie et du poids de ses responsabilités. En cela il nous replonge dans l'insouciance de l'enfance. « Nous pouvons dire de tout jeu, écrit le philosophe, qu'il est accomplissement de la vie sur le mode du plaisir, qu'il est une manière ailée de vivre sa vie²³ ». Nous retrouvons les ailes de la Légèreté et de la Frivolité. Les ailes du Désir et du Plaisir.

L'historien Johan Huizinga, dans son célèbre ouvrage *Homo ludens*²⁴, considère comme insuffisantes les catégories *Homo sapiens* et *Homo faber* définies jusque-là pour désigner l'homme. Une troisième lui semble plus apte à remplir cette fonction, celle d'*Homo ludens* : l'homme qui joue. Huizinga, en analysant l'influence du jeu dans les comportements sociaux et les activités culturelles, en fait une donnée consubstantielle à l'être humain. Il le définit comme « une action libre²⁵ », ouvrant sur la fiction et l'imaginaire, qui s'entoure d'une part de « mystère²⁶ » et possède un sentiment d'« étrangeté vis-à-vis du monde habituel²⁷ ».

Ainsi en développant l'inventivité à partir de règles établies, et la capacité de formuler des combinaisons inédites sur la base d'un vocabulaire donné, le jeu s'apparente à l'activité poétique et créatrice. Jeu et Art font ami-ami.

²¹ Georges Bataille, *op.cit.*, p. 27.

²² Marshall Mac Luhan, *op.cit.*, pp. 273 et 277.

²³ Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Minuit, 1966, p. 79.

²⁴ Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.

²⁵ *Ibid.*, p. 31.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ *Ibid.*

Dans un film intitulé *Playing Dice* (1972) l'artiste Jean-Pierre Bertrand montre une main qui jette des dés, le tout reflété dans un miroir.



Jean-Pierre Bertrand, *Playing Dice*. Film 16mm. Noir et blanc, muet, 5mn, 1972.

Lien : <https://lightcone.org/en/film-130-playing-dice>

Ma démarche diffère entièrement de la sienne. Contrairement à lui je n'utilise pas la vidéo pour illustrer le concept de Vanité en me contentant de filmer des objets qui le symbolisent tout en restant à la surface des choses. Je vais plus loin. Au-delà des apparences. Je creuse le médium. Je l'investis en profondeur. J'utilise le jeu de dés non de manière anecdotique ou illustratif, mais comme principe actif et structurant de mon dispositif vidéo. Je transforme métaphoriquement les écrans eux-mêmes en dés en poussant davantage les investigations plastiques sur l'objet télé. Je joue donc avec les écrans comme si je jouais avec les dés. Ce qui renforce la dimension ludique et frivole de ma création.



Richard Skryzak, *Coups de Dés*. Galerie L'Aquarium, Valenciennes. Détails. 2013.

J'ai évoqué cette problématique des relations entre Jeu et Création lors d'un entretien avec la psychanalyste Françoise Haccoun paru dans la revue de psychanalyse *Abords* en octobre 2011²⁸. En voici un extrait :

« LE CIEL EST MON SEUL LIEU D'EXPOSITION¹ »

Richard Skryzak – Entretien avec Françoise Haccoun

Richard Skryzak² vient de publier Résonances d'un souvenir florentin, livre d'essais et de réflexions sur l'art, la vidéo, la création. Il y est question entre autres de Giotto, Galilée, Marconi, Le Caravage, les grottes de Lascaux... Son texte – et la citation de Dostoïevski en exergue : « La beauté sauvera le monde » – est un énoncé esthétique et poétique aux accents baudelairiens. Pour abords, Richard Skryzak a accepté d'être interviewé. Nous n'opterons pas pour appliquer la psychanalyse à l'œuvre de l'artiste mais nous partagerons ce que nous dit Lacan à propos de son hommage à Lol V. Stein : « l'artiste toujours le précède [le psychanalyste] et [...] il n'a donc pas à faire le psychologue là où l'artiste lui fraie la voie³ ».

F. H. – Vous citez Bataille dans votre ouvrage : « Ce que l'art est tout d'abord, et ce qu'il demeure avant tout, est un jeu. » Mais c'est aussi selon Artaud, dites-vous, « un acte de guerre ». Alors comment désigneriez-vous votre œuvre entre jeu et guerre ?

R. S. – Je dirai qu'il y a des jeux violents et dangereux, et des guerres psychologiques et virtuelles. Pour moi, les vraies révolutions sont avant tout poétiques. Si je mène une guerre, il s'agirait plutôt d'une guerre esthétique, qui se situe sur le terrain du goût, du sensible, de la Beauté. C'est une guerre spéciale, qui se fait avec des images, des lumières, des couleurs, des mots, des énergies, mais qui à mes yeux est fondamentale

Le jeu est très présent dans mon œuvre. Jeu électronique dans *Électron*, jeu de cartes, bulles de savon, bilboquet dans *In Video Vanitas*, dés à jouer dans *Coups de Dés*. C'est d'une part un héritage direct de l'enfance, mais surtout cela correspond à ma conviction profonde que l'activité créatrice doit répondre, alors que tout nous en dissuade (institutions, pouvoir), au principe de Plaisir. Voilà pour moi le vrai combat que je mène tous les jours à travers mon action d'artiste et de pédagogue. Remettre au cœur de la création artistique (mais pas seulement, dans la vie aussi) les dimensions de Désir et de Plaisir face à la gigantesque entreprise de castration mentale et émotionnelle dont nous sommes l'objet depuis plusieurs décennies.

²⁸ *Le ciel est mon seul lieu d'exposition*, entretien de Richard Skryzak avec Françoise Haccoun in *Abords*, bulletin de l'Association Cause Freudienne, Méditerranée-Alpes-Provence, n° 28, octobre 2011, p. 100.

Vanité ou Vani-dé

Huizinga avait étonnamment pressenti le lien entre Jeu et Vanité : « Au lieu du *Tout est vanité* millénaire, écrit-il, un *Tout est jeu*, d'un accent un peu plus positif, s'impose peut-être alors²⁹ ». Que dans l'esprit de l'historien le Jeu puisse se substituer à la Vanité met en évidence la filiation qui les unit et que mon œuvre *Coups de Dés* tente d'établir. Le spectre de la Vanité est très large. Dimension tragique du *Memento Mori*³⁰ pointant le drame et la mort. Ou à l'inverse frivolité du monde qu'incarnent parfaitement le jeu en général et les dés en particulier.

Le dé à jouer fait partie du lexique iconique de la Vanité classique, comme en témoignent les tableaux de Sébastien Stoskopff. Il illustre la versatilité de la destinée humaine ; on peut tout perdre sur un coup de dés ! Il revêt par ailleurs une forte puissance sémantique. Dans la symbolique chrétienne par exemple, l'addition de ses faces opposées donne chaque fois le chiffre 7, évoquant les 7 Péchés Capitaux ou les 7 jours de la Création Divine.

Par lui, des mythes sont nés, des destins se sont joués, la tunique même du Christ s'est négociée, comme l'a peint Andréa Mantegna dans *Le Calvaire*³¹.

Par quel phénomène étrange les choses qui nous semblent évanescences, éphémères, inconsistantes ou futiles donnent-elles justement le sentiment d'apparaître sous le fruit du hasard, du fortuit, du ludique ? Elles ne semblent pas à leur place, et obéissent à une logique d'une autre nature. Elles suggèrent l'aléatoire plus que le solide, l'insignifiant plus que le tangible, l'immatériel plus que le matériel, l'accessoire plus que l'essentiel, le Néant plus que le Réel, l'impermanence plus que le durable, l'improbable plus que le certain. C'est à ce titre que ma réflexion met sur le même plan de fragilité, d'incertitude et de frivolité le hasard, le jeu, la condition humaine et le médium vidéographique.

A mi-chemin donc entre Hasard et Jeu, *Coups de Dés* pointe la Vanité de l'existence et de l'image électronique, où la vie comme la vidéo ne tiennent qu'à un fil, comme elle hante les interrogations de la création artistique. A quoi bon tout ça ? A quoi sert la création ? Tout cela n'est-il qu'un jeu ? La reconnaissance viendra-t-elle ? Que retiendra l'Histoire ? Tout cela est-il sérieux ?

²⁹ Johan Huizinga, *op.cit.*, p. 291.

³⁰ L'expression latine *Memento Mori*, traduite généralement par « Souviens-toi que tu vas mourir », est une des principales significations de la peinture de Vanité. Son origine remonte à l'antiquité romaine. De Lucrèce à Saint Jérôme, la réflexion sur la Mort va s'incarner, à la fin du Moyen Âge, dans les représentations de la « Danse Macabre ». Voir le chapitre *Les Vanités* in Norbert Schneider, *Les Natures Mortes. Réalité et symbolique des choses*, Cologne, Taschen, 1990, p. 77.

³¹ Andréa Mantegna (vers 1431-1506) a peint *La Crucifixion, dite Le Calvaire* entre 1457 et 1460. Cette huile sur bois qui se trouve aujourd'hui au Musée du Louvre à Paris, faisait partie à l'origine du Retable de San Zeno à Vérone.



Andréa Mantegna (vers 1431-1506), *La Crucifixion, dite Le Calvaire* (1457-1460).
Huile sur bois, 96 x 76 cm. Paris, Musée du Louvre. Vue d'ensemble et détail.



Richard Skryzak, *Coups de Dés*. Installation Vidéo. Galerie L'Aquarium, Valenciennes.
Vue d'ensemble et détail. 2013.

Du tableau de Mantegna à *Coups de Dés*, une Trinité d'un autre ordre est à l'œuvre. Le jeu prolonge la Vanité (Huizinga) en tant qu'il est inscrit en elle dès l'origine. Les trois dés font écho aux trois croix. Le Ludique à l'Ontologique. Une Trinité en cache une autre. La Vidéo comme Résurgence de la peinture classique. Comme Rémanence et Focalisation d'une inquiétude existentielle et d'une Spiritualité qui traversent le Temps. Rémanence présente également dans le balayage optique de l'image vidéo lui conférant sa dimension spectrale. Mais déjà, aux pieds du Christ, le crâne observe³². Dans son regard le futur écran veille...

³² Le crâne est un des principaux symboles de la Vanité. Il désigne le mont Golgotha, littéralement « Lieu du Crâne », où le Christ est crucifié. Mais il se réfère également à Adam, le premier homme, rappelant le message du sacrifice du fils de Dieu. Comme l'écrit Alain Tapié : « Le crâne signifie la mort et la résurrection [...] La crucifixion rachète le péché originel. » in catalogue *Les Vanités dans la peinture au XVIIIème siècle*, sous la direction d'Alain Tapié, Musée des Beaux-Arts de Caen, Albin Michel, 1990, p. 82.

Au célèbre « Dieu ne joue pas aux dés » d'Albert Einstein³³, Michel Serres répond par ceci : « Combinateur, Dieu joue le temps contingent aux dés marqués de nombres. Éclatants d'éternité, nous secouons ces dés dans nos poches, en cadence. Musique !³⁴»

A chaque lancer
Une nouvelle sonorité
Une nouvelle image
Un nouveau nombre
Une nouvelle piste s'ouvre
Aussitôt suivie d'une autre
Puis d'une autre encore
A l'infini...

Les jeux sont faits...
Rien ne va plus...

Coups de Dés
Un Dé-dale
Un Labyrinthe
De Hasard et de Frivolité
Le Labyrinthe de la Vanité.

³³ De longs débats opposèrent Niels Bohr et Albert Einstein sur la mécanique quantique, dont un compte-rendu fut rédigé par Bohr en 1949. C'est lors d'une discussion qu'Einstein aurait dit : « Dieu ne joue pas aux dés », ce à quoi Bohr aurait répondu : « Mais qui êtes-vous, Albert Einstein, pour dire à Dieu ce qu'il doit faire ? », source Wikipédia : https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9bats_Bohr-Einstein, consulté le 18/04/2021.

³⁴ Michel Serres, *Adichats !(Adieu)*, Paris, Le Pommier, 2020, p. 121.

les dés

Alea

jacta

Rien

ne va

LES

jetés

JEUX

OMNIA

SONT

Plus

IN

FAITS

est

sont

VIDEO

VANITAS

