

SUR LA TECHNIQUE DES IMAGES, À PROPOS DU SON

par Jacques Perconte

Chacun de mes projets naît d'un tournage et d'un travail sur la compression vidéo. Et à chaque fois, quelle que soit la destination, je fabrique des images en mouvement.

Quelque part tout est cinéma.

Depuis un peu plus de vingt ans, au départ de toutes mes pièces, il y a la nature. Que je fasse un film pour le cinéma, une vidéo pour l'installation, un projet de performance ou un spectacle ou encore une série d'impressions, il y a toujours, d'abord, des images filmées quelque part.

Le tournage est une pratique fondamentale dans mon travail. Je tourne entre deux et quatre mois par an. Et la plupart du temps, je retourne dans les endroits que j'aime beaucoup et avec lesquels j'entretiens des liens particuliers. Et à de rares occasions, je vais découvrir de nouvelles choses parce que l'on m'y invite, ou parce que ma route croise des endroits où je ne peux pas faire autrement que de m'arrêter.

C'est très important pour moi de retourner au même endroit, de filmer encore et encore. Avec le temps, j'en ai compris la nécessité pour arriver à faire des images singulières, mais surtout pour arriver à voir quelque chose qui n'est certainement pas visible au premier instant, quelque chose qui demande du temps, de l'attention, et beaucoup d'amour. Je compare souvent mon travail de tournage à la vie et aux relations qu'on entretient avec les personnes qu'on rencontre... Ainsi, quelques endroits sur terre peuvent devenir comme des amis. Quand on ne les voit pas pendant un certain temps, ils nous manquent, et l'on éprouve un grand plaisir à les retrouver.

Dans la nature, j'oublie autant que possible mes projets. Je ne pense surtout pas aux pixels. Je n'ai aucune considération technique. Rien de tout cela n'est là. Je respire et je suspends mes pensées. Dans la fabrication des images, je me concentre énormément dans la présence, je me sépare le moins possible de là où je suis.

De retour à l'atelier, je regarde les images et s'éteint peu à peu le souvenir du paysage. À chaque nouveau projet, je reprends de la même manière toute l'histoire des images que j'ai tournées au même endroit, des premières aux dernières. Je vais voir avec des yeux nouveaux tout ce que j'ai filmé. Et ce qui me semble résonner avec l'état dans lequel je me trouve à présent, je le mets de côté. Je vais donner la même attention à ce qui s'affiche sur l'écran qu'à ce qui, à l'extérieur, se donnait à moi. Je vais découvrir la nature de ces images, comprise comme l'écho produit entre les machines que j'utilise et l'élément naturel qu'elles ont enregistré.

L'intuition guide l'expérimentation, où entrent en dialogue le sujet des images et le médium qui l'exprime. Pour ce faire, je travaille avec la compression en vidéo.

Je vais utiliser d'une manière très particulière des outils communs de l'industrie audiovisuelle, logiciels, caméras, accessoires, afin de libérer l'énergie picturale contenue dans des formats standards, accessibles à tous.

Je ne cherche pas ainsi à détruire les images ni à faire apparaître des artefacts. Au contraire, je cherche à révéler une image qui s'inventerait en dehors des sentiers battus.

Compressions dansantes de données vidéo

Si ce travail est très technique et parfois difficile à expliciter, il est loin d'être celui d'un ingénieur ou d'un informaticien. Ma démarche se rapproche davantage de celle d'un cuisinier, d'un jardinier, d'un ébéniste ou encore d'un alchimiste qui, à force de pratique, développe une connaissance intime de la matière avec laquelle il crée.

Cette pratique est née du besoin d'entretenir une relation conviviale avec les machines. Au fond, je cherche à déposer un geste qui me serait propre, qui ne serait pas guidé par les choix d'une industrie et pas entièrement réductible à une tradition ou une technique picturale.

Mon histoire coïncide avec celle de l'informatisation de nos vies et particulièrement des machines de vision. En quelque sorte, les caméras sont devenues des ordinateurs munis de capteurs. C'est presque naturellement que ma résistance s'est développée, parce que j'ai eu peur de perdre les images. Si je fais confiance aux femmes et aux hommes qui font les machines, je n'accorde aucun crédit à l'idéologie qui dicte leur design produit et qui s'incarne

dans une industrialisation des technologies créatives. Au début des années 2000, je me suis rendu compte que les images que nous voyions sur les ordinateurs jouaient d'astuces techniques pour se maintenir dans un état de photoréalisme.

Or en réalité, leur nature était tout autre, il s'agissait d'images qui, à proprement parler, n'existaient pas. J'ai compris qu'il était alors possible d'engager ces nouvelles technologies d'images comme un médium artistique à part entière, de développer une recherche picturale et in fine de reprendre la main sur les standards esthétiques promues implicitement par ces technologies. Dès lors, nombre de mes images semblent s'ancrer presque génétiquement dans l'histoire de la peinture, notamment d'Europe centrale.

Toutefois, je ne cherche pas à faire une peinture numérique. Mon geste est d'abord celui d'un cinéaste. Mon pinceau n'existe pas, il n'y a pas de touche dans ce que je fais. Si les apparences sont trompeuses, l'écho est bien là. Mes images continuent quelque chose de la peinture avec l'informatique et le cinéma. La technique employée, la compression vidéo, existe initialement pour optimiser les fichiers.



« L'Effort, le monde – Jacques Perconte », installation présentée au Générateur, à Gentilly, du 4 mai au 13 juillet 2024

En réduisant leur taille, elle facilite leur stockage, leur transport et leur transmission. Elle permet très « naturellement » de réduire tous les éléments présents à l'intérieur d'un fichier à un simple flux de données qu'il est très facile de « libérer ». Le fichier vidéo à partir de là n'est plus une suite d'images séparées les unes des autres qui, une fois animées, restituent le mouvement dans sa linéarité et donc sa cohérence.

Inscrites dans ce processus, les images telles que nous les connaissons disparaissent. Elles ne sont plus des descriptions complètes de ce qu'elles doivent transporter. Aujourd'hui, chaque image est en effet majoritairement réduite à une suite d'informations qui renseigne la transformation entre l'image qui la précède dans le flux vidéo et l'image actuelle (en fonction d'une autre image qui lui tient lieu de référence). Tout instant devient la documentation mathématique de ce qui diffère de l'instant précédent. Toute image qui s'affiche est une actualisation de ce qui était affiché précédemment.

En libérant ce processus de compression, les images semblent de temps à autre fondre les unes dans les autres. Mais il n'y a aucun fondu. Ce qui est libéré, c'est une manifestation de la nature de ces flux vidéo. Les images se fabriquent les unes à partir des autres. Dans l'ensemble, j'essaye de révéler le plus précisément possible la nature magique et l'incroyable puissance plastique des images numériques.

Au cours du temps, avec l'expérience, se développe une maîtrise et s'invente une technique. Je fais ainsi toujours extrêmement attention à la réalité technique des technologies mises en œuvre.

Les images sont toujours exactement dans la résolution des machines qui sont amenées à être le support de leur matérialisation, qu'il s'agisse d'écrans, de projecteurs ou d'imprimantes.

Les flux, les générations

« compressions dansantes de données vidéo, montées à la volée »

Certaines de mes œuvres explorent directement la particularité dynamique de la latence algorithmique de ces images. Par un programme

très simple de ma composition, que j'affine à chaque nouvelle pièce, un fichier vidéo est parcouru en lecture de manière semi-aléatoire pour la diffusion, explorant ainsi potentiellement toutes les combinaisons possibles.

Ce programme ne « fait » rien aux images ; il génère à la volée le « scénario » du film en piochant des passages selon des règles qui jouent avec l'aléatoire informatique. Un point de départ est choisi dans la durée totale, une durée établie pour le plan à afficher. Ensuite, avant que le plan ne soit totalement déroulé, sont calculés le point et la durée suivants, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on arrête le programme.

C'est la lecture de la vidéo ainsi préparée qui entraîne, dans cette lecture même, les conséquences visuelles propres à mon travail, où chaque image actualise informatiquement la précédente.

En ce qui concerne le montage, chaque nouvelle forme et couleur ne surgissent pas au moyen d'une coupe traditionnelle. Elles naissent en revanche de ce qui était déjà présent. Les nouvelles images actualisent les anciennes en termes de textures et couleurs, créant une fusion progressive entre passé et présent. Le film devient un flux en constante modulation où les séquences transportent hors de leurs temporalités originelles des visions éphémères qui ne se reproduiront peut-être jamais.

Les impressions

« compressions dansantes de données vidéo détaillées à la main »

Pour chaque série de tirage papier, il faut se rappeler que les images viennent aussi d'un flux vidéo spécialement préparé pour cela. En lisant la vidéo, en naviguant d'un endroit à un autre, les couleurs et les formes fusionnent, rendant quasiment impossible la reproduction à l'identique de la même image.

Je capture ainsi régulièrement, au fil d'authentiques sessions d'exploration, des moments particuliers d'une bande d'image. Je construis par la suite mes collections, que je parcoure ensuite encore et encore à la recherche de ces formes magiques où s'harmonisent les



Vue de « L'Effort, le monde – Jacques Perconte », installation présentée au Générateur, à Gentilly, du 4 mai au 13 juillet 2024

contingences de notre monde dans un même état de co-présence.

Si d'une certaine manière, le fichier que j'utilise est comparable à ceux de mes films infinis, il y a quelque chose de primordial et de spécifique : son immense définition qui dépasse de loin tout ce que l'on peut afficher sur les écrans aujourd'hui. Cette résolution implique la taille d'impression. Le passage au papier n'est pas simplement un transfert : c'est une véritable aventure où les technologies d'impression sont prises tout entières dans le processus de fabrication. Il m'a fallu de nombreuses années d'expérimentations et de collaborations avant de trouver, avec l'atelier Oppa à Rotterdam, les ouvertures techniques que je recherchais depuis longtemps.

L'image numérique est le point de départ vers l'image imprimée. Si les couleurs ne changent pas de tonalité, l'esprit réel de l'image se révèle au moment de la projection des pigments sur le papier, car il est impossible de comparer une image sur un écran qui émet de la lumière à une image sur un papier couvert de diverses épaisseurs d'encres qui la réfléchit. L'impression constitue donc une étape magique qui transcende véritablement les images.

Sur le papier naît ainsi une nouvelle aventure en écho, une histoire flamboyante capable d'accueillir la lumière et de la renvoyer modulée dans nos yeux.

Les vidéos, les films

« compressions dansantes de données vidéo, montées à la main »

Quelque part, c'est dans les vidéos que se réalise le plus haut niveau d'orfèvrerie de mon travail. Contrairement aux autres formes, ici tout se passe dans des aller-retours entre contrôle, maîtrise et lâcher-prise.

Je vais démultiplier les expérimentations, pour travailler très précisément mes compressions. Il y a une recherche d'harmonie, d'équilibre extrême ici et chaque section d'une vidéo, chaque point de fusion sont travaillés indépendamment. Il est très courant que je refasse des dizaines de fois un passage, parce que l'harmonie est délicate et ténue, et tout est micrométrique. Je ne sais pas ce que je cherche, mais je suis mes intuitions et reconnais l'état de présence des images quand il est là. La vidéo linéaire pour l'exposition et le film pour le cinéma représentent l'aboutissement le plus raffiné de mon travail. Cette approche peut

sembler moins riche mais permet de produire des créations d'une précision extrême, dans des résolutions très élevées, où chaque détail peut être ciselé avec minutie.

Upscaling, superrésolutions, supermachines

Depuis l'invention des images numériques, on constate un décalage constant entre les capacités d'affichage des appareils grand public et les flux qu'il est possible de recevoir ou de produire. Autrement dit, les écrans sont toujours meilleurs que les images qu'ils affichent. Pour pallier cela, des technologies d'agrandissement et d'amélioration des images, fonctionnant déjà au moyen de programmes d'intelligence artificielle, ont vite été mises à contribution.

Ce besoin constant d'agrandissement des images a conduit mécaniquement au phénomène de la super-résolution, incarné par des algorithmes qui inventent des détails qui n'existent pas dans l'image source afin de créer l'illusion d'une définition supérieure.

Cette course à l'amélioration artificielle est évidemment une dynamique contre laquelle je me bats. Depuis toujours, je joue au bras de fer avec les outils pour parvenir à montrer réellement, à restituer les images que je fabrique, en déjouant les astuces qualitatives mises en place par l'industrie. Au passage, ces astuces détériorent et abîment mes images.

On entend souvent parler, en contexte artistique, de l'intelligence artificielle comme d'une technologie donnant accès à quelque chose de nouveau, capable de déployer la créativité. Or ce n'est pas cela qui m'intéresse en tant que tel. Je n'en ai pas besoin. Par contre, la réponse que ces outils veulent apporter s'impose à moi sans que je me pose de question. Aujourd'hui, je me retrouve dans la situation périlleuse de devoir y plonger pour comprendre où vont les images. Alors je joue un peu avec ces machines pour les retourner et tenter d'échapper à l'uniformisation qu'elles dissimulent dans leur fonctionnement profond, qui est réplique indéfinie du même.

Mais ce jeu est vain. Car ce que je constate, ce que j'expérimente, c'est qu'elles vont toutes au même endroit. Si je tire mon épingle du jeu,

c'est par un tour de passe-passe en déployant beaucoup d'efforts d'agilité.

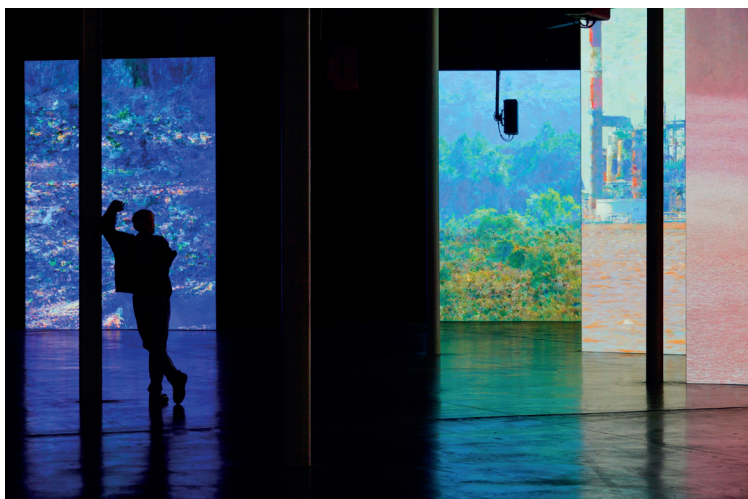
C'est joli, mais est-ce bien nécessaire ? Le temps d'une parenthèse technologique, ces outils permettent de faire des tirages plus grands.

En réalité, ces outils d'amélioration sont conçus pour faire disparaître ce qui est caractéristique de ma technique, ce qui, dans mes recherches, persiste de l'image.

Ce qu'on entend

Si la plupart de mes pièces audiovisuelles sont sonores, dans les expositions, c'est généralement une pièce à part qui habite l'espace. Mes bandes audio sont de très longues boucles de drone, des nappes à micro-variations harmoniques, confinées à un spectre tonal réduit vibrant et sculptant l'espace acoustique sur de longues durées. Ces formes musicales méditatives se superposent à plupart du temps à des enregistrements sonores de field recording effectués lors de mes tournages.

De la même façon que mes images, mes sons explorent une fluctuation, une tension entre quelque chose de la nature sans nous et du monde, avec nous.



*Vues de l'exposition « Marée Métal – Jacques Perconte » présentée
au Lieu Unique, à Nantes, du 23 juin au 3 septembre 2023*