

Le corps dansant du numérique

Entretien avec Jacques Perconte

Jacques Perconte élabore depuis plus de quinze ans une forme de plasticité magique. En altérant dans la durée des plans numériques qu'il tourne lui-même, essentiellement de paysages, il provoque des décrochages et des dérives inouïes de la perception : des nuages deviennent des concrétions de pixels, des arbres s'effeuillent en couleurs pures, la profondeur ruisselle en lacs de textures. La quasi-intégralité de cette œuvre expérimentale somptueuse, d'abord destinée au grand écran, est visible sur le site jacquesperconte.com.

Vos premiers projets étaient liés à des sites Web ?

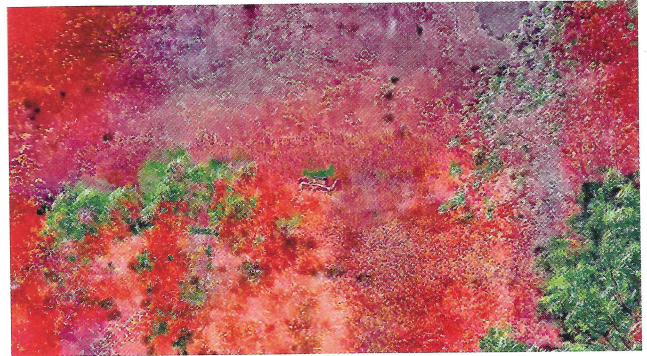
En 1995, étudiant en arts plastiques à la fac de Bordeaux, je me suis inscrit en vidéo et en infographie et j'ai eu accès à une machine puissante avec une connexion, comme un peu plus tard quand j'ai travaillé au CNRS. On était au début de l'Internet domestique, qui restait tabou à l'université. Je trouvais ça extraordinaire, je suis rentré en contact avec plein de monde et j'ai créé une page consacrée à David Lynch. À la même époque, après avoir lu Deleuze, je suis très travaillé par la question de la profondeur du temps à l'intérieur d'une image. Là où il parlait du point de vue de la perception, j'ai l'intuition d'un rapport technique. Mes premières recherches artistiques sur Internet vont être liées à ça. Je prenais des photos d'une vidéo passant sur un écran de télévision, je les scannais puis reconstituais le mouvement à travers un gif animé mis en ligne, et je filmais cette diffusion. Ça a donné ma première vidéo, *Corps numériques* (1998), qui fonde ce que je fais aujourd'hui. On y voit en même temps la texture argentique, la moire de la télé, les rayures vidéo, le changement de résolution dû aux transferts de la caméra vers l'ordinateur, puis vers Internet... La puissance de la connexion et de l'ordinateur font aussi que les gifs se chargent plus ou moins vite. L'image documente son propre voyage à travers les techniques.

À cette époque, les sujets de vos images dégagent un fort érotisme.

Je cherchais le corps de l'image avec des images du corps... *Crash* de Cronenberg m'avait beaucoup marqué. Mais je ne cherchais pas la violence physique, seulement le creusement de l'image. C'est aussi l'époque de *Sombre*. Grandrieux est dans un rapport d'intensité extrême avec ce qu'il filme, je reste persuadé que c'est fondamental. L'image numérique est une synthèse mathématique déconnectée du sujet. Alors où se situe l'intensité aujourd'hui, et est-ce qu'on peut la saisir ?

Vous avez voulu faire des films de fiction ?

Il y a eu *Chloé*, qui a été tourné mais jamais monté. La fiction est aussi présente à l'époque dans mes projets Internet, d'ailleurs je crée un site avec une mise en forme du scénario de *Chloé*, pour moi et l'équipe. En 2000, j'ai écrit *Chi Ocsha*, devenu un site et des performances. Mais l'aspect sibyllin de l'art



Impressions (Haute Normandie) de Jacques Perconte (2012).

Internet m'apparaît de plus en plus, il y a une dimension trop intellectuelle et autoréférentielle. J'ai envie de revenir à des choses plus plastiques, proches de mon amour de la peinture. Ça donne la vidéo *Phex* (2001), où j'ai vu pour la première fois la matière géométrique générée par la compression, puis *SNSZ* (2002). Au départ ce sont des corps qui s'enlacent, se caressent, dont je n'ai gardé que les hautes lumières, en écrasant le reste dans du noir et en passant l'ensemble à la compression. Ça devient une rencontre entre des pans de corps et la matière de l'image, et ma dernière pièce « dark » aussi. Après ça et le site *I Love You* (2004), je décide de faire des films de paysage, motif que j'explore encore aujourd'hui.

Vous êtes alors le seul à employer la compression ?

Les premières vidéos de ce genre apparaissent vers 2005. Un peu plus tard, le travail de la compression s'est trouvé lié à Internet parce que des tutoriels ont été mis en ligne, par des gens ayant une connaissance faible des outils et utilisant tous les mêmes. On me demande tout le temps mon secret,



La Chinoise 115, 2° de Jacques Perconte (2013).

il est simple : je fais ça depuis longtemps. Et mes grandes lectures—Flusser, Benjamin—m'ont enseigné la nécessité de l'autonomie. Par exemple, je n'ai jamais considéré que la compression ne sert qu'à réduire la taille d'un fichier : elle peut aussi l'augmenter. Ma technicité vient des tentatives de combattre l'idéologie dissimulée derrière les outils. Il faut inverser les logiques d'usage. Il y a un diktat très grand dans l'informatique, qui fait disparaître la culture de l'expérimentation. C'est aussi pour ça que je rends mes recherches visibles sur Internet.

Vous postez tous vos films ?

Ils sont presque tous consultables. Je n'ai pas mis au clair mon usage d'Internet, mais ça a à voir avec la nécessité d'un rapport direct. Par exemple, j'aime utiliser Vine parce que c'est tout de suite en ligne. Je fais la même chose avec mes films. Mettre en ligne permet de passer à autre chose, de même que je ne considère un film achevé qu'après sa première projection publique. Il y a aussi le fait qu'on produit énormément avec les outils numériques, et Internet est l'endroit où je range : les vidéos sur Vimeo, les photos sur Flickr. Les DCP de tous mes films sont sur un Cloud. Et puis la dimension sociale a été d'emblée importante. La révolution 2.0, pour moi ça a toujours été du flan, Internet n'a jamais été autre chose qu'un espace de connexion entre des personnes.

Pouvez-vous expliquer ce qu'est la compression ?

Les images numériques produisent de grandes quantités d'informations, qui obligent à trouver une économie entre leur traitement et l'espace de mémoire qu'elles occupent. Pour gérer cette économie, il y a la compression : comment « écraser » les images afin qu'elles prennent moins de place ? Il faut les schématiser sans trop altérer leur perception. L'une des économies passe par le codage de la couleur : si deux points concomitants ont des couleurs très proches, elles sont remplacées par une seule. Il y a une seconde dimension, celle des économies dans le temps. Dans un grand ciel bleu avec un oiseau qui passe, le ciel varie peu : on peut ne le « décrire » qu'une fois, tandis que le mouvement de l'oiseau nécessite d'être détaillé à chaque *frame*. Pour aller vite, il y a donc les compressions image par image, et les compressions temporelles. Je travaille la plasticité de ces simplifications, qui produisent des blocs de pixels plus ou moins gros, font varier la profondeur des couleurs, la richesse générale de l'image. Et je fais évoluer ça dans le temps.

Vos compressions bouleversent aussi la perception du montage.

Il y a des choses qui restent, des effets de rémanence. Dans *Impressions*, par exemple, on est à un moment dans un orange fort, avec une vue urbaine, puis le vert de quelques arbres se met à apparaître par blocs dispersés dans l'orange, parce que le vent agite leurs feuilles. Il faut du mouvement pour que les formes surgissent. À cause de cela, le travail se fait beaucoup au tournage, avant toute compression. L'image doit déjà contenir la force physique dont je parlais tout à l'heure. C'est parfois une simple vibration interne. Le choix de l'optique est capital, je filme beaucoup au téléobjectif pour avoir de grosses quantités d'air entre moi et le sujet. Et je ne travaille jamais au stabilisateur. C'est lorsque le numérique achoppe qu'il rend visible la réalité de la prise, et une dimension invisible des images du monde. Il faut travailler le numérique dans son insuffisance.

C'est pour ça que vous passez souvent d'images ultra-définies à des moments de « simplification » ?

On a eu des conversations là-dessus avec Leos Carax, quand il m'a proposé de travailler sur *Holy Motors*. J'avais peur de l'aller-retour entre la fiction et mes images, qui font vivre la surface de l'écran autrement. Quand je travaille l'image, je donne à voir sa véritable définition, tous ses pixels deviennent apparents : on voit le cinéma. Carax avait pensé à moi pour un moment « onirique », mais j'ai une vision inverse du réel et du rêve—d'où le glissement documentaire qu'il y a dans mes films, de plus en plus consacrés à rendre compte de lieux réels. Carax avait filmé des scènes en studio avec Denis Lavant marchant au travers d'une maquette de Paris, mais les images étaient trop stables. Il aurait fallu que je tourne moi-même, pour insuffler de la vibration. Finalement, ces plans n'ont pas été intégrés, et on a trouvé le moment nocturne au Père-Lachaise.

Vous n'utilisez jamais le mot « glitch » ?

Mes images ne manifestent pas un dysfonctionnement, elles inventent un fonctionnement. Je crée du positif, pas du négatif. Je suis encore plus critique depuis que le glitch est devenu une sorte de mouvement, avec ses théories et ses festivals. Exposer la défaillance ne constitue pas une critique politique, à mon sens. C'est même rester à la place que le pouvoir industriel nous assigne. Mais utiliser le dysfonctionnement pour en produire l'opposé, en faire un élément magique qui amène une beauté nouvelle, c'est un vrai renversement. À partir du moment où j'arrête de considérer les insuffisances du numérique comme des erreurs, mais comme le point de départ d'une esthétique, j'engage une démarche politique. Je n'emploie pas plus le mot « datamoshing », qui n'est qu'une recette. Nicole Brenez me demandait en 2010 de trouver un nom pour ce que je fais. J'ai appelé cela des « compressions dansantes de données vidéo », et quand je compose ces compressions, cela devient des « composites déglacés par répétitions colorées de compressions dansantes de données »... C'est de l'alchimie.

*Entretien réalisé par Cyril Béghin
à Paris, le 4 octobre.*



Les Oiseaux de Jacques Perconte (2016).