

Sujet de la séance : La couleur vivante des images / Jacques Perconte

A l'origine de **Faust**, il y a une commande, qui est venue à l'issue d'une performance avec Jean-Benoit Dunkel, réalisée à la Galerie Tadeus Roppak en 2016. Emmanuel Quinchez, qui dirige la compagnie miroirs étendus, est venu proposer à Jacques Perconte de travailler sur un opéra. L'idée était de produire une pièce qui contribue à faire bouger les codes de l'opéra tout en respectant les principes fondamentaux, d'interroger ses modalités en y intégrant une dimension résolument contemporaine. Miroirs étendus produit de l'opéra avec une approche horizontale du travail et du développement de projet, là où ordinairement, les choses se passent davantage de manière verticale, très hiérarchisée. Avec **Faust**, la vidéo est le cœur même du projet, sa matrice profonde, ce à partir de quoi se déploie ou peut apparaître l'opéra et se manifester la mise en œuvre de cette pièce de Berlioz. En ce sens, il s'agit d'une opération, au sens fort du terme.

Faust s'est signalé comme un motif de travail possible car cette figure permettait à la fois de travailler sur le motif de l'alchimie et sur celui de la nature, deux motifs particulièrement importants pour Jacques Perconte. Deux autres éléments factuels se sont avérés également importants, s'agissant du **Faust** de Berlioz : la première, c'est qu'il s'agit d'une adaptation très libre de Goethe, qui est une référence déterminante dans le travail de Jacques, la deuxième, c'est qu'il n'existe pas de mise en scène de Berlioz à proprement parler, ce qui offrait une très grande latitude et une totale liberté d'adaptation. Cet opéra, écrit pour une centaine de musiciens, devait pouvoir être joué par une dizaine d'interprètes, ce qui a encore amplifié les possibilités d'introduire du jeu, du bougé, bref, d'adapter la partition initiale.

Les musiciens avec lesquels le projet s'est construit sont très rigoureux. Avec une vie de pratique au conservatoire, ils invitent à une plongée très forte dans la musique, très différente des précédentes pièces performatives de Jacques Perconte. Habituellement, le travail de Jacques Perconte avec les musiciens relève de l'expérience, il consiste à fréquenter une pratique, à se baigner dans une atmosphère, pour pouvoir accueillir, se connecter à des énergies ou anticiper des intensités. Avec **Faust**, le travail est tout autre : il y avait quelque chose de très ludique dans la proposition, mais qui venait en tension avec ce que la musique, par sa provenance et ses modalités d'exécution, peut avoir l'air *a priori* assez rigide. C'est la raison pour laquelle il était impossible dans le temps du projet de jouer l'image en *live* à proprement parler. Les nécessités de synchronisme et de contact avec la musique et les chanteurs étaient trop décisifs pour tolérer une part d'imprécision liée à l'improvisation. Le film ici est un opérateur au même titre que la partition, il doit permettre à l'orchestre de se poser et de se situer par rapport à une dramaturgie narrative.

La possibilité de synchroniser image et musique s'est posée d'emblée comme une question technique. Mais dès la première résidence de création, il s'est agi d'expérimenter une forme de synchronisme à la volée. Il est rapidement apparu que cette synchronicité existait dans la virtuosité du violon de Fiona Monbet, qui à la fois exécute une partition musicale, l'adapte à une partition visuelle, et dirige les autres musiciens pour les porter ou les connecter. Fiona Monbet dirige accélérations et ralentis de l'ensemble des musiciens. Elle réunit ou concentre la proposition musicale devant l'image. En ce sens, l'image a vraiment joué le rôle de partition seconde, en appelant des points de rencontre spécifiques.

A cet égard, le fait que les chanteurs soient devant l'image n'est pas du tout anodin. Pour Jacques Perconte, c'était le véritable enjeu de ce projet, faire du corps des interprètes une dimension de l'image. C'est une manière de donner prise à l'idée de l'image comme complète immersion, que Jacques Perconte développe depuis de nombreuses années. Il fallait mettre les personnes dans l'image. Cette nécessité a aussi guidé le travail de scénographie, notamment en ce qui concerne les rapports du plateau à la lumière. Plusieurs modalités d'éclairage ont été expérimentées avec Philippe Gladieux, mais le minimalisme s'est imposé pour ne plus produire qu'une bande de lumière latérale assez mince, permettant aux chanteurs de se placer tantôt dans un foyer lumineux, détournant de manière nette leur silhouette et leur visage, tantôt dans la pénombre, par un simple pas en arrière, en restant toujours partie prenante de l'image. L'objectif à travers ce dispositif d'éclairage était d'étendre et d'élargir l'écran. Cette intégration de la présence physique des corps dans l'image a d'ailleurs conduit, lors des dernières représentations, à surélever les musiciens pour que eux aussi soient physiquement présents à l'image.

La partition d'Othman Louati fixe des séquences temporelles que suivent les musiciens, mais la part d'interprétation reste très forte. Cela donne un caractère dynamique très fluide à la pièce. Les musiciens suivent les chanteurs qui mettent du jeu dans le dispositif et du vivant dans l'image. **Faust**, en ce sens, est une manière pour Jacques Perconte de revenir à la question de la représentation des corps, et au-delà, de la figuration et de la narration, dont les films de paysage *stricto sensu* l'avaient peut-être détourné. En ce sens, **Faust** a fait bouger beaucoup de choses et a changé des habitudes de tournage et de traitement des images. Avec **Faust**, Jacques Perconte a en quelque sorte cassé les règles qu'il avait lui-même instaurées. En particulier, les rapports ontologiques que tissent les images sont d'un nouvel ordre. Il n'est pas rare, dans **Faust**, que des territoires qui ne sont pas liés géographiquement le soient physiquement par le montage, ce que Jacques Perconte s'était toujours interdit de faire. Il ne s'agissait pas de produire un espace unitaire, mais vraiment d'expérimenter une forme de fictionalisation du réel, qui passe aussi par un mélange de lieux tenus ensemble par une unité plastique très forte. Au-delà du montage, le traitement visuel des images est lui aussi impacté. Il n'est pas rare, dans **Faust**, que Jacques Perconte introduise des éléments ou des couleurs dans l'image qui lui sont exogènes, ce qu'il ne fait pas ordinairement. Jusque-là, dans son travail, les événements chromatiques étaient toujours liés à des informations présentes dans l'image, fournies par l'image. Le moteur de la transformation était dans l'image. Avec **Faust**, cette règle a été complètement transgressée. Les couches de couleur sont modifiées en vue de produire des séquences, des intensités chromatiques particulières. Il y a quelque chose de beaucoup plus artificiel dans **Faust**, mais cet artifice est revendiqué et assumé. Puisqu'il s'agissait de travailler une fiction, les couleurs elles-mêmes, comme les cartographies, pouvaient sans difficultés être fictionnalisées.

La contrainte de temporalité de production, qui a été très dure, n'est pas étrangère à de telles décisions artistiques. Il fallait en effet réaliser 26 séquences en moins d'une année, et donc accorder à chacune d'elle un temps de fabrication très restreint. Pour que le projet soit réalisable selon une telle temporalité, Jacques Perconte a dû reconsidérer son approche de l'opéra, et le faire avec chacune des séquences. C'est ce qui explique qu'il y a des registres très différents tout au long de la pièce, certaines séquences étant fortement composées selon les techniques de compression / décompression, d'autres donnant lieu à un montage de rushes bruts qui se suffisaient à eux-mêmes, etc. L'opéra devient ainsi une élaboration visuelle qui se traduit par des confrontations plastiques très forte. Cette dimension de confrontation est du reste portée à son maximum d'intensité par la mise en jeu de deux espaces artistiques qui habituellement ne se rencontrent pas : l'opéra, comme lieu de l'artifice même, et le cinéma comme puissance du réel engouffré dans la salle. A cet égard, il était important pour Jacques Peconte de travailler la brutalité de l'image, c'est-à-dire son caractère, non pas violent, mais brut, à même de détonner dans un espace esthétique qui n'est pas conçu pour la recevoir. Cette extension de l'opéra devient plus forte encore avec les images réalisées avec de longues focales, à même d'inscrire de la profondeur et du vivant dans un écran plat.

Pour Jacques Perconte, la dimension performative du projet ne devait pas contrarier l'image comprise comme totalité. C'est pourquoi il n'était pas envisageable de construire une scénographie structurée autour de plusieurs écrans. Le projet devait épouser une forme filmique. Il s'agissait de voir ce que cette forme pouvait produire sur la scène de l'opéra. C'est l'image qui construit l'espace de la scène, et non la scène qui lui ménage une place. L'espace, ici, c'est l'image, toute l'image.

Le mélange des espaces que produit **Faust** dilue la relation aux lieux dans lesquels les images ont été tournées. La connexion aux paysages peut à cet égard sembler moins forte que dans d'autres films de Jacques Perconte, ou toute la matière s'organise autour d'un seul et même espace, avec ses tonalités propres et ses logiques de circulation. Certaines séquences de **Faust**, des plans sur la mer notamment, tournés avec une petite ouverture de diaphragme, permettent toutefois d'être visuellement très présent au lieu. De même, **Faust** semble paradoxalement ouvrir un espace d'accueil particulier des corps, et donner lieu à un sentiment du vivant plus fort. Les longues focales en effet produisent des images très hospitalières. Leur profondeur invite le regard à s'y projeter, à s'y plonger directement. Et en même temps, ces images se signalent toujours comme étant en défaut par rapport aux espaces filmés, beaucoup plus intenses que les vues que le film pourra en donner. Sur ce point, le constat reste inchangé depuis 2003. Il est particulièrement significatif avec **Après le feu** (2010), où tout un travail sur la déstructuration du paysage ne parvenait pas à défaire complètement les jeux de perspective, parce que ceux-ci reposent davantage sur nos structures mentales que sur les structures de l'image à proprement parler.

Les images cerclées dont le film est émaillé sont une manière d'introduire dans le film un mouvement de focalisation. En en appelant à des éléments éculés du langage cinématographique, elles rappellent la dimension du regard tourné vers elles en même temps que la question de l'ouverture et de la fermeture du cadre par lequel elles passent. C'est encore une manière de rappeler que le visible déborde l'image. C'est aussi une façon de ramener du hors champs dans l'opéra, et d'interroger l'immensité naturelle à laquelle l'espace scénique ne peut ordinairement pas faire droit. Le paysage ne peut pas être maintenu, contenu, il déborde nécessairement le cadre de l'image. Cette contrainte du cadre doit dès lors servir à produire une tension, devenir le moteur de ce débordement, et permettre, non pas de produire une image contenue, mais de nous donner à voir une forme d'excès. Ce hors champ dialogue de manière singulière avec les chanteurs, qui doivent précisément, à l'opéra, manifester leurs entrées et leurs sorties. Ce que l'opéra introduit dans l'image de cinéma, c'est aussi une part d'indétermination ou d'inachevé. Car si le montage du film est définitif, la teneur des images dépend aussi fortement des interprètes et musiciens, qui peuvent changer d'une représentation à l'autre. La vidéo, quand la composition scénique est modifiée, se redistribue intégralement.

Cet excès de l'image est pleinement vécu au tournage, puisque Jacques Perconte, avec les longues focales qu'il utilise, ne voit pas à proprement ce qu'il filme ou ce que la caméra enregistre. La caméra opère une ponction géologique dans le paysage, qui révélera son contenu réel et son potentiel plastique en post-production. La prise de vue n'est pas pour autant une prise de risque, dans la mesure où la nature crée elle-même constamment des formes. Elle est une puissance d'engendrement inépuisable, et il est certain que quelque chose a lieu devant l'objectif, même si Jacques Perconte ne sait pas quoi au moment où il tourne ses plans. La tension du cadre est en ce sens corrélative d'une tension focale, liée à des objectifs qui permettent de capturer tout ce qui arrive entre l'opérateur et la chose filmée. C'est cet espace ouvert à l'accident qu'introduit le vivant de l'image, lequel se manifeste le plus souvent sous les dehors d'un oiseau qui traverse le cadre. Ce côté aérien de l'image vient contrebalancer le caractère très terrien du personnage de Faust, qui n'est capable d'aucun éveil, d'aucun changement, d'aucune élévation.

Jacques Perconte choisit ses caméras, moins par rapport à une qualité technique irréprochable qu'elles pourraient avoir, que par le caractère qu'elles peuvent avoir par leurs imperfections. Les caméras qui ont des défauts sont souvent génératrices de singularités dans l'image. Il faut utiliser des outils qui permettent à la fois de capter la lumière et la couleur de cette lumière. Par ailleurs, le choix des caméras est souvent très contextuel. En effet, les tournages ne sont pas toujours préparés ou programmés, et si un paysage rencontré le demande, il faut bien faire des images avec les outils à portée de main, comme un simple Iphone par exemple. Par contre, si un tournage est prévu, Jacques Perconte prend toutes ses caméras, afin d'avoir la plus grande latitude possible au moment de tourner les plans. Il n'y a donc pas *a priori* d'unité technologique des outils, qui sont aussi des occasions de variations et modulations visuelles. Mais quelle que soit la caméra utilisée, l'enjeu est toujours de l'emmener là où elle ne va pas d'elle-même, de l'utiliser pour faire ce pour quoi elle n'a pas été conçue. Il faut connaître l'amplitude du matériel pour aller chercher quelque chose dans les extrêmes, car c'est là que l'intensité plastique peut se produire. Remarquons enfin que cet ordre de l'usage se complexifie parfois avec l'accident. Le mettent particulièrement en évidence ces images de branches filmées avec une caméra dont l'optique n'avait pas été nettoyée après un tournage en bord de mer. Des dépôts de sel, invisibles la plupart du temps, réagissent radicalement aux rayons lumineux, et produisent dans l'image des aberrations visuelles particulièrement riches. Ce qui s'exprime dans de telles images, c'est que l'outil ne peut pas être regardé comme une simple machine. Pensé pour être parfait, réglé au millimètre, il ne l'est jamais tout à fait. Une caméra n'est jamais parfaite, il y a des choses qui ne fonctionnent pas, il y a toujours des carences, des défaillances, et c'est précisément cela qu'il s'agit d'exploiter.

L'exploration de la nature donne donc lieu à une exploration de l'image, par un travail de post-production de nature algorithmique. Si le tournage est le lieu où s'éprouve une sorte de lacher-prise, le montage est celui de la parfaite maîtrise des outils et du dispositif technique. Jacques Perconte ne produit pas ses images comme un peintre sur le motif. Les images sont faites en atelier. Et le faire artistique consiste à compresser et décompresser des images, à l'aide de bibliothèques et un peu de programmation. Mais l'essentiel de la tâche repose sur les nombreux essais auxquels chaque film donne lieu, et sur une très grande connaissance du fonctionnement technique de la vidéo.

Les effets sont toujours intrinsèquement liés à ce qui se passe dans l'image, et sont rendus possibles par la très grande maîtrise du tournage. Pour que le traitement plastique des images puisse avoir lieu, il faut qu'il y ait du signal. Les choix opérés au tournage sont ainsi toujours décisifs de la suite. Cette intervention en post-production sur les images permet d'échapper au formatage de la caméra, et partant de contrarier l'idéologie industrielle qui le commande. Il faut comprendre de quoi les machines sont capables pour se confronter efficacement à l'industrie de la production d'images numériques. L'industrie a toujours voulu que les outils de prises de vue numériques se situent dans la même dynamique que les caméras argentiques, ce qui n'a aucun sens. L'idéologie de la très haute définition vise à faire disparaître l'image elle-même dans son propre dispositif, ce qui la fait glisser vers une dimension très médiocre. Les machines en effet interprètent les couleurs, vectorisent la sensibilité, selon une gradation établie en fonction des publics. Il s'agit de libérer la colorimétrie là où la technique industrielle l'enferme et la borne. Mais cela suppose de quitter le naturalisme immédiat de l'image pour explorer le potentiel de la technique, technique non plus de la caméra et du projecteur, mais de l'image elle-même. Il s'agit de reprendre la main sur ce qui permet, dans la machine, de traiter le matériau sensible. L'ordinateur, qui ne fait jamais qu'exécuter des programmes, réaliser une anticipation ou répondre à une pré-diction, est une machine qui peut-être acculé au possible, au potentiel, à l'imprévisible. Il s'agit de mettre du jeu dans la machine en utilisant les moyens de la machine, ce qui suppose de dialoguer avec elle. C'est à un tel dialogue que donne sens l'expression "tout contre", qui induit aussi l'idée d'une altérité radicale. Utiliser la machine pour faire autre chose que ce qu'elle est supposée faire, c'est l'introduire à cette dimension du possible. C'est aussi un engagement politique contre l'idéologie industrielle et contre les déterminations techniques et politiques dominantes. En cassant les dispositifs de contrainte, le potentiel de l'image se libère et le regard est rendu à ses capacités de contemplation fondamentales. L'enjeu avec les outils numériques est de trouver de nouveaux chemins pour produire de nouvelles images. Beaucoup de pistes s'ouvrent constamment, car chaque technique nouvelle vient avec des compromis qui fabriquent quelque chose, qui doivent être explorés et qui peuvent être défaits. A la logique de l'usage, il faut préférer une logique de l'exploration, sans se focaliser sur les conditionnements programmatiques.

Toute cette démarche conduit à la recherche d'un retour à la nature. La technique, c'est ce qui sépare l'homme de la nature. La peinture occidentale par son histoire a façonné nos représentations de la nature, ont radicalement transformé le rapport que l'on peut avoir avec elle. On ne peut plus aujourd'hui regarder un paysage sans le recevoir sur le fond de toute une histoire de l'art qui s'intercale fortement entre nous et elle. La picturalité des images de Jacques Perconte, qui fait que l'on considère souvent ses films en proximité avec l'impressionnisme, tient à cette culture visuelle qui ordonne notre expérience du monde. C'est précisément cela qu'il s'agit aujourd'hui d'interroger. En explorant des motifs naturels de plus en plus désertés, le travail de Jacques Perconte nous confronte à des questionnements anthropologiques. Quelque chose doit être résolu dans cette séparation d'avec la nature que produit la technique. L'enjeu est d'aller toujours plus près de la nature, mais pour s'en approcher selon une activité humaine, et dans la recherche d'un relâchement. Il s'agit de libérer le regard de cette emprise technique pour le reconnecter à une expérience radicale de la nature. Où trouver le levier pour éveiller notre capacité à produire des choses sans technologie, par le simple fait d'être vivant, présent à un paysage ?