

DIVINES DÉRIVES

JACQUES PERCONTE

L'AIR ET LES SONGES

par Corentin Lê

Du 5 septembre au 31 octobre 2025, la Galerie Charlot à Paris expose le travail du cinéaste et plasticien Jacques Perconte, et prolonge la rencontre récente entre sa technique de la compression vidéo et l'IA générative.

Depuis près de trente ans maintenant, Jacques Perconte sillonne les monts et les forêts d'Europe pour capturer une multitude d'images destinées à se changer ensuite en de magnifiques tableaux numériques et impressionnistes, tantôt fixes tantôt en mouvement, sans cesse sur le seuil d'une transformation. Constituée de films pour le cinéma, d'installations, d'impressions papier, d'opéras ou encore de clips musicaux, son œuvre tout entière est l'histoire d'une dérive entre le figuratif et l'abstrait, entre la nature et la machine, entre une image et une autre. La technique visuelle que Perconte a perfectionnée au fil des années – celle de la « compression dansante de données vidéo » – consiste à faire glisser les images les unes dans les autres, soit à rendre quasiment indiscernable le passage entre les différents paysages qu'il nous donne à voir et donc à confondre. Pixel par pixel, les branches d'un arbre se muent en un flanc rocailleux, une couche de neige se métamorphose ensuite en une brume épaisse, le ciel et la terre s'entrelacent dans un ballet panthéiste de pixels bleutés, verdoyants, grisâtres ou écarlates... Les combinaisons sont potentiellement infinies, et le travail de Perconte s'abreuve dans une source particulièrement abondante – la nature et les merveilles qu'elle offre encore à notre regard – dont les nombreuses impressions exposées ici témoignent de la richesse et de la diversité. Dans les Alpes ou dans les alentours boisés de Balduinstein, un petit village de la vallée du Rhin en Allemagne, Perconte rend visible le bruissement de la matière par une opération à la fois picturale et laborantine : exalter les

mouvements de la nature et des éléments (feuilles, vent, roche) par le prisme maniériste d'une machine devenue pinceau, ciseau, crayon, rifloir, pochoir... À chaque fois, c'est comme si la métamorphose de l'image compressée révélait plastiquement ce qui était là, invisible ou encore trop peu visible, dans les paysages eux-mêmes.

Depuis ses débuts dans les années 1990, l'œuvre du plasticien est donc l'affaire d'une sublimation des images et de la nature, au sens esthétique, physique et métaphysique. Dans ses pièces, cette dernière apparaît toutefois souvent menacée par la technique elle-même : non pas celle de la compression à proprement parler, mais celle de l'extraction des ressources naturelles au sens large, ainsi que leur exploitation dans un système capitaliste enivré par la chimère du « progrès ». Si Perconte a souvent mis en scène la lutte entre la nature et la technologie, filmant des navires fendant la mer en deux pour transporter des marchandises ou des machines d'abattage avalant la terre afin d'en extraire du charbon, il a récemment dû apprivoiser l'une des dernières lubies du capitalisme numérique : l'intelligence artificielle générative. Deux pièces vidéo ainsi qu'une série de tirages font ici directement écho à *Better Mont Blanc*, film récemment exposé dans le parcours *Le Monde selon l'IA* au Jeu de Paume. À partir de celui-ci, Perconte a organisé la rencontre entre sa technique singulière de la compression vidéo et celle de la super-résolution, *upscaling* qui consiste à agrandir la résolution des images en demandant à une IA de combler les lacunes visuelles générées par cet élargissement

excessif. Le résultat, fascinant, est à l'image de ce processus paradoxal, qui revient à demander à la machine de produire de nombreuses altérations plastiques (par la compression) tout en exigeant qu'elle « répare » ces dégradations pour donner l'illusion d'un ensemble cohérent (par l'*upscaling*). Il faut alors ouvrir grand les yeux et s'approcher pour contempler ce que la collision incongrue entre la compression et l'IA peut produire de plus scintillant et pointilliste, avec des figures qui se répètent dans les plis des images, des monts et de minuscules structures rocheuses se retrouvant jusque dans les plus infimes sinuosités de la roche.

Les deux films inédits *Non-latent Images of a Distant Famous Mountain* et *Indefinite Relief / Approximate Summit* constituent ainsi les suites spirituelles de *Better Mont Blanc*, et actent dans le travail de l'artiste le passage à une nouvelle donnée – l'IA – qui, telle la compression avant elle, se voit détournée de son usage hégémonique, industriel et normatif. La super-résolution ne donne jamais ici l'impression d'une image agrandie, « améliorée », mais au contraire d'une image ramenée à un état primitif : celui du simple motif, de la ligne ou de la touche de couleur. Les formes génératives, chez Perconte, ont l'allure d'une myriade d'éclats de verre, comme des écailles dorées ou bleutées qui, dérivant sur la surface des images, ont pour effet de les rendre plus abstraites et surréalistes encore. Dans sa magnifique nouvelle série d'impressions papier, intitulée *Monte Bianco, Monte d'Oro*, Perconte va encore plus loin dans son expérimentation de la compression et de l'IA générative. Extraites d'une vidéo compressée, les images sont des captures d'écran superposées à leur version agrandie à l'aide d'un algorithme d'intelligence artificielle (jusqu'à 188,7 millions de pixels de résolution), des textes rédigés par Perconte orientant de surcroît l'IA dans ses déductions graphiques. En se focalisant sur la matière et en usant de termes très techniques dans ses descriptions textuelles de la montagne, l'artiste est parvenu à façonner des images homothétiques, où la moindre ondulation picturale contient en elle-même un paysage potentiel, en passe d'émerger comme un pic à la suite d'un tremblement de terre. À l'échelle de ce romantisme génératif où les frontières entre les formes s'effacent, le ciel entre dans une sorte de devenir-montagne – à moins que ce ne soit

la montagne elle-même qui prene l'apparence d'un nuage. Le Mont Blanc de Perconte ressemble au Mont Rigi de Turner : bleu, jaune ou rouge, c'est un mirage évanescent qui invite à la contemplation, au rêve, à la dérive.

DIVINES DÉRIVES

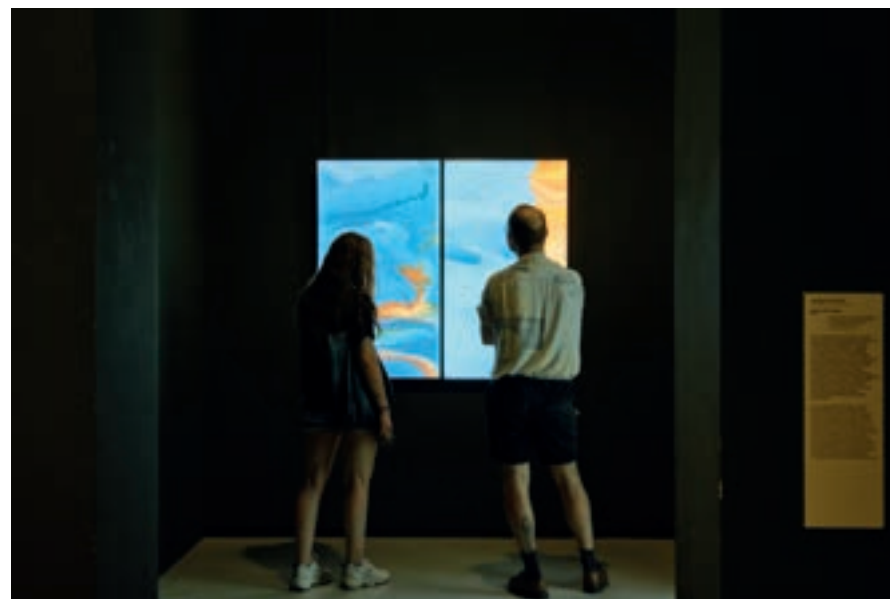
par Jacques Perconte

Au fil de mes songes, de mes passages, de mes voyages, j'apprends à accueillir les charmes de la matière. J'apprends à apaiser ce que je reconnais comme mes idées et à me laisser dériver.

Je ne compte plus les peines qui percent mon cœur au fur et à mesure que se révèlent les pertes de prises de mes sens, et que s'allongent les distances entre nous, amies, amis, montagnes, mers, océans, forêts, oiseaux, pierres, fleurs. Les arbres tombent les uns après les autres, mais l'incendie ne m'emporte pas, j'espère qu'il ne nous emportera pas.

Saurai-je ne pas abandonner mes pouvoirs, ne pas oublier de regarder le ciel, laisser passer le soleil, et ne plus faire d'ombre pour ne pas perdre le lien avec cette magie ancrée dans les profondeurs cellulaires reliant mes atomes à ceux de l'univers ? Peut-être que la vie ne peut nous échapper que si l'on ne se laisse pas la chance d'être emporté par les douces forces terrestres.

Je fais ce que je peux pour enlacer les divines contingences. Je fais de mon mieux pour éteindre les facilités contrôlées qui cristallisent et crispent la beauté et rendent accessible tout ce qui ne peut pas l'être. Rempli de l'espoir de percer pour voir, je nous laisse aller, vous, mes images et moi, soufflés par les chants du cosmos. Je nous confie aux mécaniques célestes, aux divines dérives, immobiles, au possible, à la bonne heure.



(1)

*Better Mont-Blanc (2025), pièce présentée dans le cadre du parcours
«Le Monde selon l'IA» au musée du Jeu de Paume, à Paris,
du 11 avril au 21 septembre 2025*

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.

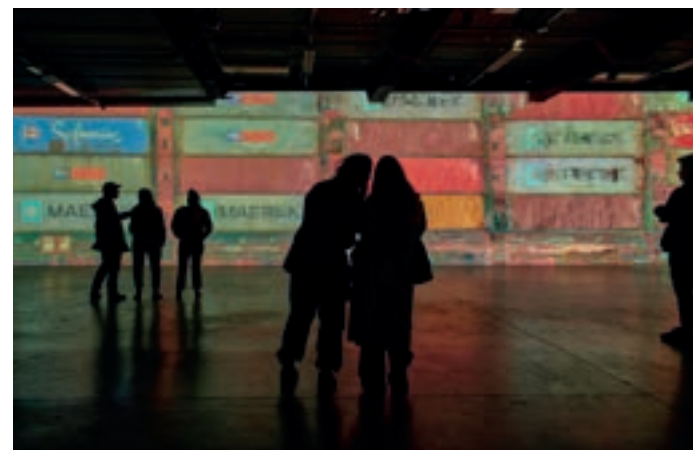
En ce qui concerne le montage, chaque nouvelle forme et couleur ne surgissent pas au moyen d'une coupe traditionnelle. Elles naissent en revanche de ce qui était déjà présent. Les nouvelles images actualisent les anciennes en termes de textures et couleurs, créant une fusion progressive entre passé et 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'encre 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.

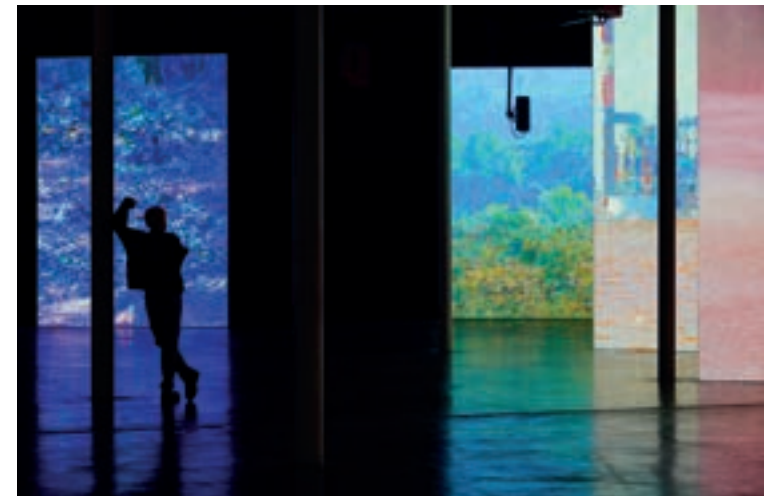
C'est joli, mais est-ce bien nécessaire ? Le temps d'une parenthèse technologique, ces outils permettent de faire des tirages plus grands.

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 la 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

Monte Bianco, Monte d'Oro, 2025

*870x1080mm, impression numérique 1:1 360dpi,
jet d'encre sur papier Photo Rag® Hahnemühle 308gr
compressions dansantes de données vidéos détaillées à la main
exemplaire 1/1, série de 40 images*

Cette pièce révèle un jeu technique singulier où se mêlent compression vidéo et super-résolution algorithmique. Comme la plupart du temps, ce jeu permet de libérer une poésie dans les images qui s'affranchissant du poids des standards, s'envolent dans nos yeux.

Des images en ultra haute définition de la montagne sont soumises à des processus de compression vidéo. Cela génère une rencontre fascinante entre les artefacts visuels produits par la dégradation numérique et les structures géologiques de la roche. La montagne demeure perceptible tout en se dissolvant dans un nuage de formes abstraites, créant une persistance visuelle paradoxale.

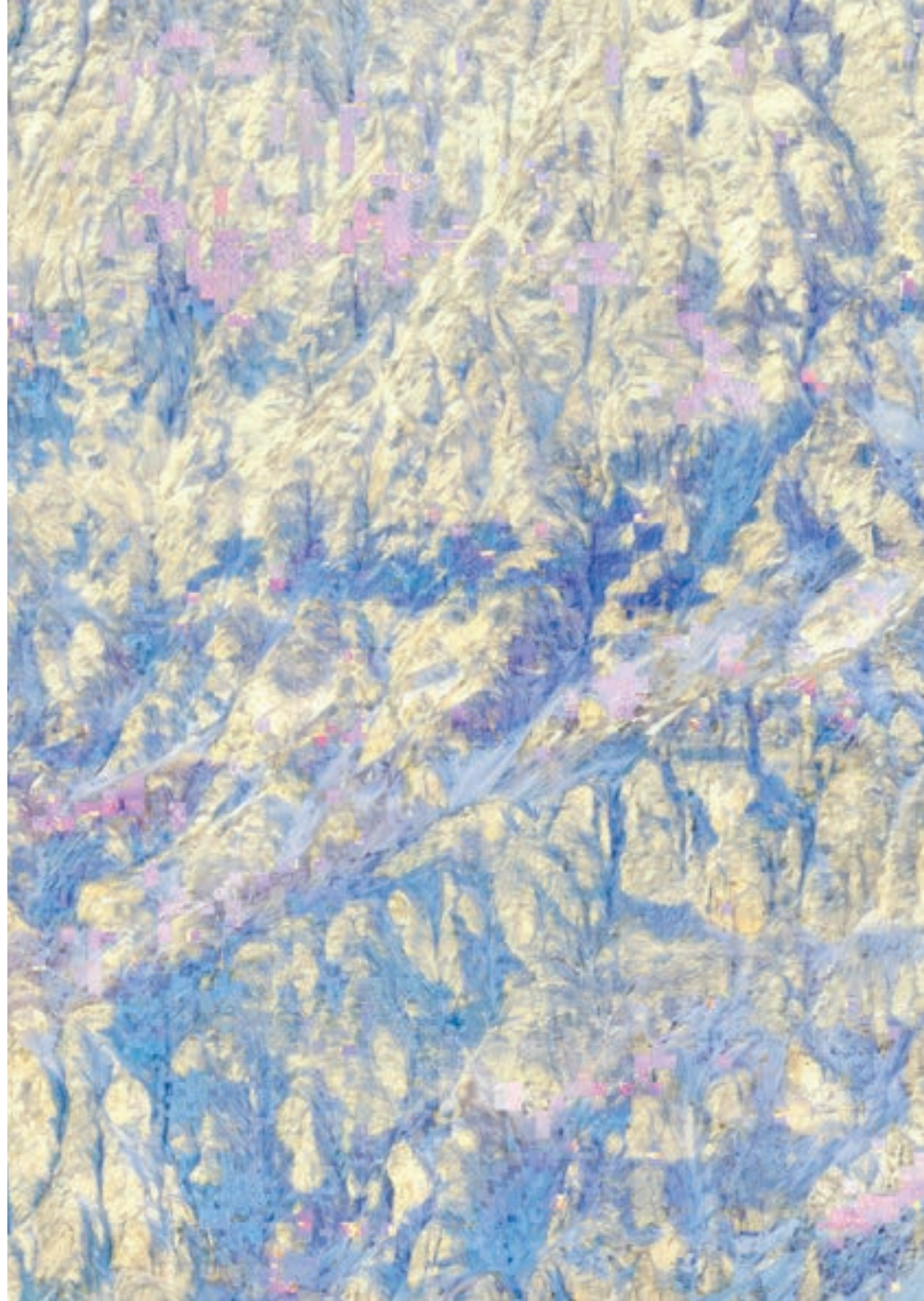
Dans la continuité de recherches sur les super-résolutions (agrandissement par intelligence artificielle), mon écriture plastique du signal se confronte ici aux algorithmes d'amélioration qualitatifs lors d'une ultime opération d'agrandissement qui pousse les résolutions près des 200 millions de pixels.

Dans cette opération, les modèles analysent les informations textuelles associées au contenu de l'image pour reconstituer vectoriellement ce que le processus créatif a volontairement fait disparaître. Un algorithme industriel standard d'agrandissement est paramétré de manière à circonscrire précisément l'espace de recherche des formes à un paysage de montagne, permettant une complétion ciblée des zones dégradées. Cette tension productive entre intention plastique et reconstruction automatisée guidée par des descriptions linguistiques contraint l'algorithme à retrouver, dans le bruit et les artefacts visuels, les éléments texturés de rocher et de glace d'une montagne devenue illisible, transformée en un vaste all-over minéral qui occupe l'intégralité de la surface picturale.

Les résultats sont sensiblement tous similaires. La démultiplication des variations par la diversification des images sources – éléments d'une série fabriquée pour cette pièce – ne produit pas en écho une grande diversité de résultats. C'est la combinaison de l'image originelle et de son agrandissement qui, dans une fusion arbitraire, met en perspective ces deux mondes.



Monte Bianco, Monte d'Oro, image n°32





Monte Bianco, Monte d'Oro, image n°35



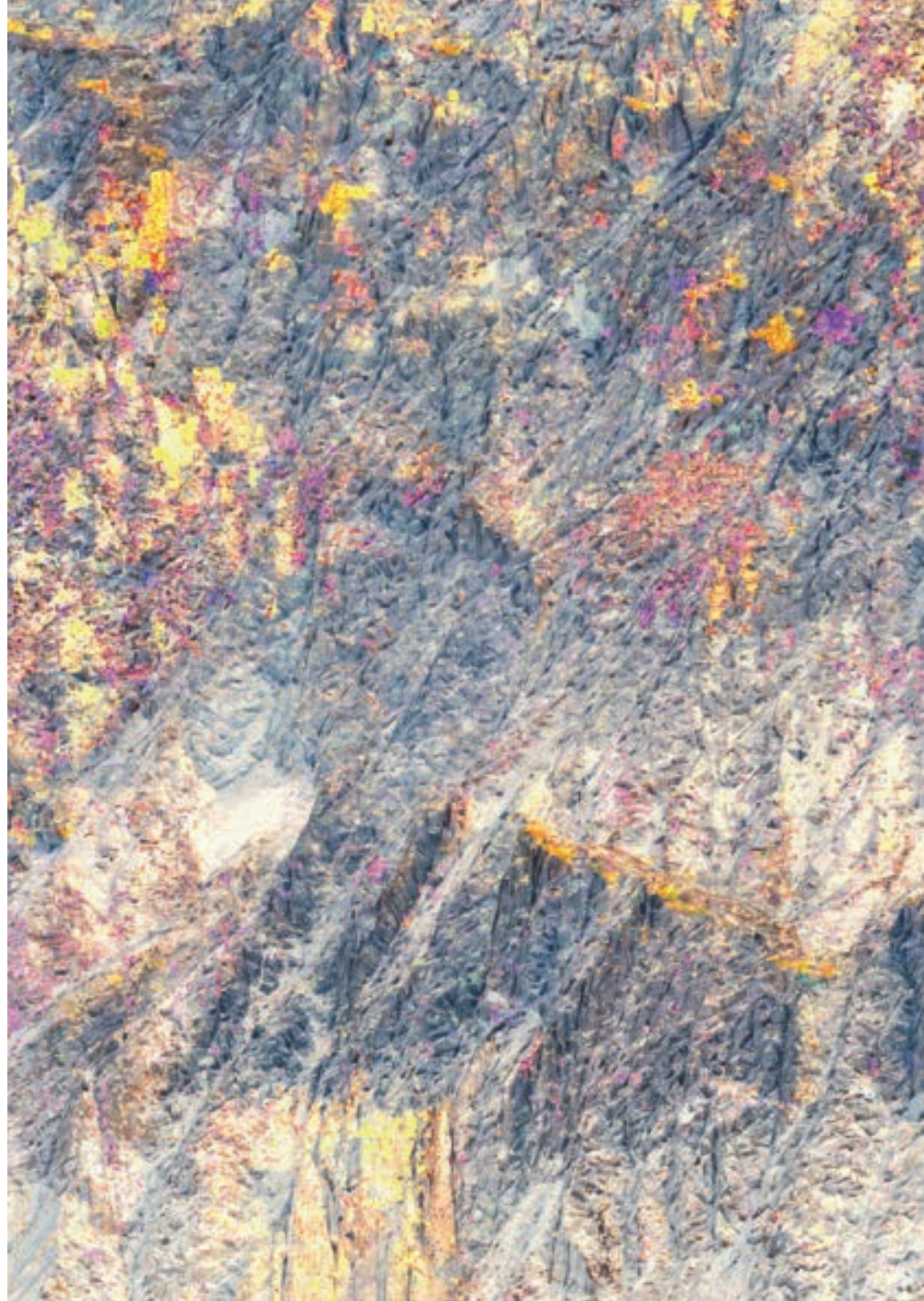


Monte Bianco, Monte d'Oro, image n°69





Monte Bianco, Monte d'Oro, image n°84



Better Mont-Blanc, 2025

Vidéo numérique monobande bicanale

65 min, couleur, stéréo, double 4K verticale (4320x3840)

Super-résolution IA, compression vidéo expérimentale

Exemplaire 1/1 + 1EA/AP

Réalisé avec le soutien du Jeu de Paume (Paris), de la galerie Charlot (Paris) et du Musée-Château d'Annecy.

(image n°1, page 7)

Inaccessible, difficile, chère, la montagne a été conquise par l'industrialisation de l'accessibilité. Les rares expéditions historiques d'aventuriers qui ont bâti l'imaginaire que nous avons aujourd'hui n'ont presque plus d'écho. Le tourisme de masse a envahi les hauts sommets, et le mont Blanc en Europe, comme l'Everest à l'échelle de planète, est embouteillé.

Dans *Better Mont-Blanc*, Jacques Perconte explore les effets plastiques et les enjeux théoriques d'une des opérations effectuées par les modèles d'IA générative : l'*upscaling*, soit l'augmentation du niveau de définition des images numériques. L'œuvre est réalisée à partir d'images historiques et contemporaines, photographiées et tournées sur le mont Blanc, autour des mines de lignite de Hambach, de fonderies et de centrale nucléaires en France.

La fonte des glaciers alpins est mise ici en regard d'infrastructures et de techniques d'extraction et d'exploitation de ressources terrestres, rappelant l'expansion, l'interconnexion et l'uniformisation des activités humaines. L'œuvre propose une méditation sur la tension entre la richesse irréductible de l'expérience sensible, et l'approximation statistique des images générées par l'IA. Elle interroge notre rapport au progrès, à l'effort et au désir d'appropriation d'un monde qui disparaît sous nos yeux.

Non-latent images of a distant famous mountain, 2025

Vidéo numérique monobande

71 min, couleur, stéréo, 4K verticale (2160x3840)

Super-résolution IA, compression vidéo expérimentale

Exemplaire 1/1 + 1EA/AP

(image n°2)

Second volet des recherches sur les liens plastiques et symboliques entre *upscaling*, super-résolution, surexploitation et surtourisme au Mont Blanc.

Alors que certains sont attirés par le défi de l'effort, je suis attiré quant à moi par le paysage des images. Je n'ai aucune envie de gravir le Mont Blanc, et j'ai le vertige devant le nombre croissant de personnes qui ressentent le besoin de le faire.

Qu'y a-t-il derrière ce désir de voir ? Comment accepter le retrait nécessaire ? Cette plongée dans les images pour voir de très près quelque chose d'extrêmement lointain semble devenir possible avec les outils qui, petit à petit, commencent à coloniser nos pratiques. On ne peut pas voir quelque chose qu'on ne peut pas voir. On ne devrait pas pouvoir avoir quelque chose qu'on peut pas avoir.

Reinhold Messner disait : « La montagne n'est ni juste ni injuste. Elle est dangereuse. [...] Parce que nous allons dans les endroits les plus dangereux, où la mort est possible, pour ne pas mourir. »

Je ne vais nulle part.

Indefinite Relief / Approximate Summit, 2025

Vidéo numérique monobande bicanale

65 min, couleur, stéréo, double 4K verticale (4320x3840)

Super-résolution IA, compression vidéo expérimentale

Exemplaire 1/1 + 1EA/AP

(image n°3)

Troisième volet des recherches sur les liens plastiques et symboliques entre *upscaling*, super-résolution, surexploitation et surtourisme au Mont Blanc.

Depuis quelques-unes des premières prises de vues photographiques du Mont Blanc (issues des collections historiques des Musées d'Annecy) jusqu'aux enregistrements visuels très récents que j'ai faits de la montagne, nous voyageons au gré des artefacts techniques de l'agrandissement extrême des images à la recherche de nouvelles contingences.

Si ce travail interroge la manière dont les procédés d'augmentation artificielle des images reflètent et accompagnent les logiques extractives à l'œuvre dans la représentation et l'occupation des paysages alpins, il nous emmène également dans une aventure plastique avec les images. À la suite des deux autres pièces, il continue d'explorer et de pousser à ses limites la rencontre entre le travail plastique sur la compression vidéo et les outils d'amélioration intelligents.

Là où l'image de la montagne semble disparaître parce que le bruit, sa poésie visuelle, doit s'effacer au profit d'une certaine qualité réaliste, les technologies à l'œuvre repeuplent les images de figures humaines, encore et encore, comme pour souligner que derrière l'industrie des images s'épuise inlassablement notre regard, comme s'épuise l'image.



(2)



(3)

« Ces outils [IA, outils d'agrandissements, outils génératifs] combattent ce que je développe dans mon travail. Ainsi ces pièces mettent en scène cette dispute, ce combat de résistance entre mon jeu de détournements des standards de compression vidéo et ces outils d'amélioration des images dopés à l'intelligence artificielle, qui sont faits pour effacer mes traces. Bien sûr cela ne fonctionne pas, et il y aura certainement à l'endroit de cette dispute quelque chose à penser : le rapport signal-bruit que nous, humains, pouvons détecter dans la lecture des images, met en déroute de façon ridicule ces outils et les performances qu'ils affichent dans des approches très standard.

Mes expérimentations avec les outils d'upscaling IA me conduisent systématiquement au même endroit. Et quelles que soient mes images, le résultat est le même. Comme en parlait Vilém Flusser dans son livre sur la photographie, là, en termes de nouveauté, rien n'apparaît. Ce sont des itérations infinies du même. On pourrait faire semblant d'y croire. Mais toutes les images se ressemblent. Ce qu'elles ont de particulier ne vient pas des outils. Moi qui utilise souvent la cuisine comme système pour expliquer la technique à l'œuvre dans mes images, je pourrais dire ici que je suis dans la situation d'une recette qui, quels que soient les aliments, sans changer leur aspect physique, les conduit toujours à avoir le même goût. »

Jacques Perconte

Dix Alpes, seconde série, 2023

Dix Alpes, 2019-2023

452x654mm, impression numérique 1:1 360dpi

Jet d'encre sur papier Photo Rag® Hahnemühle 308gr

Compressions dansantes de données vidéo détaillées à la main

Exemplaire 1/1, série de 108 images.

De mes voyages dans les Écrins, la magnifique Meije et ses glaciers rencontrent dans cette série les autres hautes montagnes que j'ai filmées en avion au-dessus des Alpes, en France, en Italie, en Suisse, en Autriche ... Ces prises de vues aériennes, réalisées depuis un avion de ligne et un petit avion privé, révèlent des perspectives inédites sur les crêtes, les cols et les versants escarpés. Trempées dans des vibrations de couleurs figées, les images assemblées et compressées, pour la plupart très mouvementées, sont pénétrées des forces telluriques et d'une magie atmosphérique.

Les compressions font se rencontrer les massifs distants, fusionnent les neiges éternelles avec les parois granitiques, les glaciers, les arêtes calcaires.

C'est ma première grande série sur la montagne. Elle raconte ma passion pour ses massifs et l'intensification de mon intérêt pour ces Alpes d'où je viens. À travers cette série se pose la question suivante : comment les flux numériques restituent-ils une poésie géologique ?

Les images sont fabriquées à partir de monochromes dans lesquelles les figures de montagnes se reconstituent. Les couleurs sont le produit de ce déplacement du bain initial vers les transformations lumineuses des séquences que j'ai filmées. Ce travail exporte les images de l'ordinateur vers le papier pour jouer d'une approche extrêmement délicate de la couleur, de phénomènes de microcontrastes et de transparences inédites.



Dix Alpes, image n°610





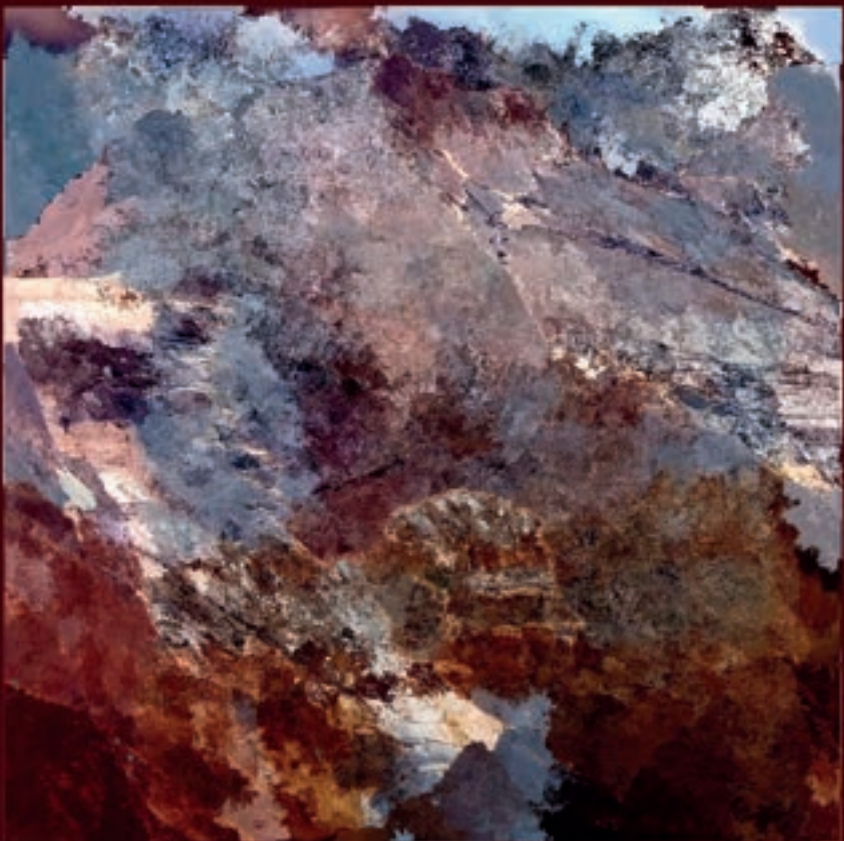
Dix Alpes, image n°656





Dix Alpes, image n°266





Dix Alpes, image n°182



Buccleuch church on the kirk burn, 2016

Vidéo numérique auto-régénérative (film infini) monobande

Durée infinie, couleur, stéréo, Full HD (1920x1080)

Fichier vidéo manipulé par un programme en temps réel.

Compressions dansantes de données vidéo, montées à la volée.

Exemplaire 1/1 + 1EA/AP

La tombe du duc de Buccleuch est abandonnée.

Elle est là depuis longtemps au bord d'un ruisseau sous d'immenses pins. La chapelle a été démantelée et les pierres certainement utilisées ailleurs. L'exploitation du bois est intense dans une zone plus grande que Londres et sa banlieue. La parcelle de forêt juste au-dessus de la tombe a été rasée l'année dernière. Et au premier grand coup de vent, beaucoup d'arbres se sont cassés et sont tombés. L'endroit qui était étrangement romantique s'est transformé. Les rayons du soleil touchaient rarement le sol, les percées de lumières rencontraient les brumes humides du sol. Mais aujourd'hui, c'est un amas de troncs, et la scène tend vers le paysage apocalyptique.

J'ai filmé ces images debout au milieu du chaos, me déplaçant lentement et faisant de lents panoramiques à la main.

Ce film infini agit comme une étrange machine temporelle où la description de cet espace se reconfigure perpétuellement face à l'immobilité des corps de ces arbres dans tous les sens.



« Comment le film se fabrique lors de sa diffusion ? Quel processus est mis en œuvre pour pousser la technologie à générer des images nouvelles d'une nature déjà enregistrée ? Cette œuvre est animée par un programme que je recompose et affine à chaque nouvelle pièce. Il ne sert pas à agir sur les images ni à les transformer. Il génère le scénario du film. Ce sont les événements du paysage filmé qui viennent agir sur la réalité technique de la vidéo. C'est de cette relation que naît la plasticité. »
 — Jacques Perconte, « Films infinis », 2021

Lahnthal, Balduinstein, 2022

360x445mm, impression numérique 1:1 360dpi

jet d'encre sur papier Photo Rag® hahnemühle 308gr

*Compressions dansantes de données vidéo détaillées à la main
exemplaires 1/1, série de 108 images*

Balduinstein est un petit village sur la Lahn, pas très loin de la vallée du Rhin. Depuis longtemps, il constitue pour moi une étape mystique annuelle. Ces paysages ont commencé à faire partie de moi. Chaque année, après mon passage dans la région, j' imagine mon retour, je pense à cette semaine spéciale que je passe ici après Noël généralement. En 2021, pour la première fois, je suis venu ici avec ma caméra. C'est peut-être le seul endroit où je ne venais pas pour filmer. J'ai été accueilli par un temps merveilleux et j'ai pu rencontrer une lumière que je ne faisais auparavant qu'imaginer.

Ainsi, c'est emprunt de la force spirituelle qui émane des lieux que j'ai conduit cette exploration visuelle. Comme je le fais souvent en ce moment, en plongeant dans l'or fin ces images vibrées par le vent, soufflées par Mère Meera, sont apparues ces pistes magiques d'une forêt enchantée.

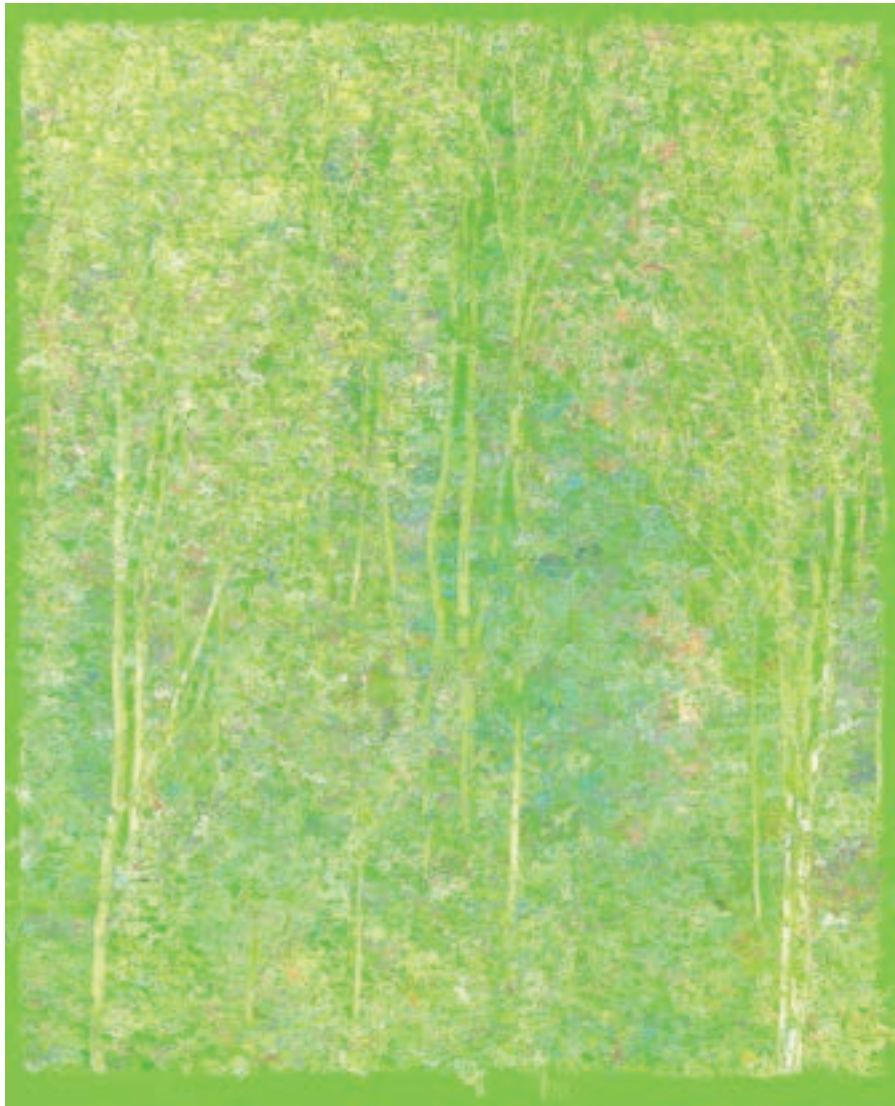
Les artefacts sont restés comme jamais à la surface de l'image, laissant transparaître en arrière-plan les arbres qui, même s'ils semblent en équilibre dans le vide, sont bien droits, stables et ancrés dans la roche.

De petit format, cette série agit pour moi comme autant de fenêtres que, d'images, chacune ouvrant sur la magie d'un monde accessible immédiatement à l'intérieur de nous. Chacun peut entrevoir dans celle qui lui convient ce qui, en lui, résonne là.



Lahnthal, Balduinstein, image n°249





Lahnthal, Balduinstein, image n°307





Lahnthal, Balduinstein, image n°408





Lahnthal, Balduinstein, image n°459



JACQUES PERCONTE



Pionnier numérique des images en mouvement, Jacques Perconte exprime depuis la fin des années 90 la relation sensible qu'il a avec le monde.

De la Normandie aux sommets des Alpes, des fins fonds de l'Écosse aux polders néerlandais, il parcourt et filme passionnément les éléments. Pour lui, la technique est un environnement qui doit remettre en question notre séparation présumée avec la nature.

Son travail navigue entre cinémas, galeries, espaces d'exposition et la scène avec de nombreuses collaborations. Prenant de différentes formes – film linéaire, film génératif, performance, impression, installation – ses œuvres sont le résultat d'une recherche expérimentale continue qui défie et repousse les capacités de l'image en mouvement.

« À travers l'histoire de l'art, la peinture de paysage assigne une lisibilité aux formes de la nature.

Chaque film de Jacques Perconte nous engage au contraire à une nouvelle aventure perceptive.

Ce paradoxe de la technique chez le cinéaste tient dans la proposition suivante : pour que l'informatisation des outils audiovisuels ne signifie pas un appauvrissement de notre expérience du vivant, il importe que celle-ci redevienne un artisanat critique des formes de l'expérience. Voilà comment les films de Perconte nous entraînent dans l'apprentissage sensible d'un autre rapport au vivant, fait de perceptions infimes, d'une vie secrète de la matière, révélée par un vitalisme de la technique. »

Alice Leroy, in. « Jacques Perconte, Paysage Contre Nature, L'art Et Les Formes De La Nature », Collège Des Bernardins, 2021.

PIÈCES MENTIONNÉES

L'Effort, le monde, 2024

Vidéo numérique monobande tricanale

25x5m, 215 min, couleur, stéréo, triple wuxga (5760x1200)

Compressions dansantes de données vidéo, montées à la main

Réalisé avec le soutien du Générateur, Gentilly, la Métropole du Grand Paris, Paris 2024.

Marée, métal, 2023

Vidéo numérique monobande hexacanale

Musique originale Jacques Perconte,

avec les voix et le cœur de Juliette Alhmah et Clémentine Schmidt

6x 3,4x4,7m, 305 min, couleur, wuxga verticale (1200x1634)

Compressions dansantes de données vidéo, montées à la main.

Réalisé avec le soutien du Lieu Unique, Nantes.

conception et design graphique :
Erasme Rouxel

photographie des expositions :
Erika Vati

Jacques Perconte
<https://www.jacquesperconte.com>
instagram : @jacques.perconte

Galerie Charlot
47 rue Charlot, 75003 Paris
+33 1 42 76 02 67
<https://www.galeriecharlot.com>
instagram : @galeriecharlot