

RÉALISATEUR & PLASTICIEN

# JACQUES PERCONTE



*Jacques Perconte en 2019.*

Jacques Perconte est un réalisateur et plasticien français, né à Grenoble le 23 octobre 1974.

Artiste plutôt digital, il s'est cependant formé à de nombreux types d'art, notamment aux Beaux-Arts de Paris, ainsi qu'à l'Université : arts plastiques, peinture, cinéma, philosophie, design interactif... Mais il s'intéresse également beaucoup aux sciences !

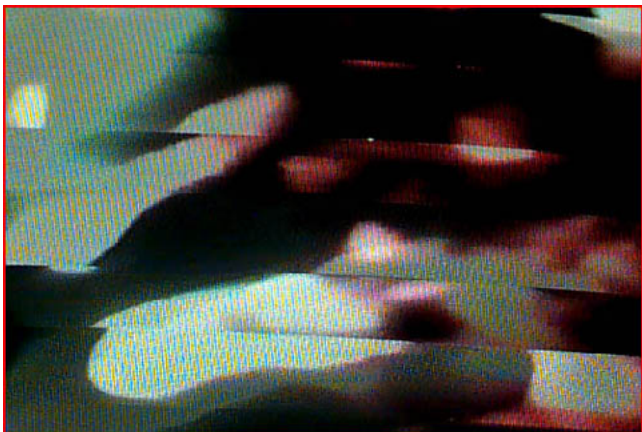
Dans les années 90, il a suivi des formations en informatique, en réseaux, en systèmes d'information et en stratégie d'innovation, en particulier auprès du CNRS.

Fort de ce parcours complet, il a commencé par réaliser et tourner des dizaines de films



*Azar (1995), son premier film expérimental.*

expérimentaux dans les années 90. Par exemple, *Razer*, réalisé en 1996, est un film de 5 minutes composé essentiellement de gros plans sur lui qu'on devine en train de se raser. Les images sont très saturées, floues parfois, agrémentées d'un effet « buggé », et les sons sont confus et stridents.



# sxktn

```

sxktn buffer saved on Thu Aug 21 19:08:33 1007
<Nails> hi
<sxktn> hello :)
<Nails> never seen u?
<sxktn> it has been a while
<Nails> so u came back there
<Nails> want to play with me?
<sxktn> sure, i have about 45 min
to play
<Nails> I have exactly the same time
<sxktn> :)
<Nails> what do u like?
<sxktn> ur choice
<sxktn> i like fantasy
<Nails> i like tie and to touch
<sxktn> k
<Nails> i like to bend and to hurt
<sxktn> here or in channels hall we
play?
<Nails> here
<Nails> ok ?
<sxktn> k
<Nails> you're leaning on an iron
rod and wet table
<Nails> your hands are tied up with
steel chains
<Nails> the table separates it all
<sxktn> on my back or stomach
<Nails> you're on your back
<sxktn> i am not familiar with this
kind of table
<Nails> it moves
<Nails> and it bends your body
<sxktn> i see
<Nails> you can't breath without
pain.
<sxktn> am i nude
<Nails> you're completly nude
<Nails> your sk in touches the wet
iron. it's sliding
* sxktn wonders what i did to
deserve this
<Nails> like that your body follows
the moving of the table.
<Nails> you're a toy, and i'm an
artist
<sxktn> this is not very comfortable
is it
<Nails> i'll make you feel the pain
like u never have
<Nails> your body is more sensitive
to my hands nows that he's
quartered
<Nails> you left hand gone, my god
  
```

Razer (1996), une des premières expériences glitchées de Jacques Perconte.

Cette esthétique se retrouve dans ses œuvres vidéos suivantes, tournées vers le numérique et Internet, après 1995. Il est considéré comme étant l'un des premiers à utiliser l'association de la vidéo et du numérique comme moyen d'expression artistique.

Il deviendra par la suite l'un des pionniers de « l'art digital » avec ses films, qu'il tourne, monte et compresse informatiquement pour leur donner un aspect « buggé », « glitché ».

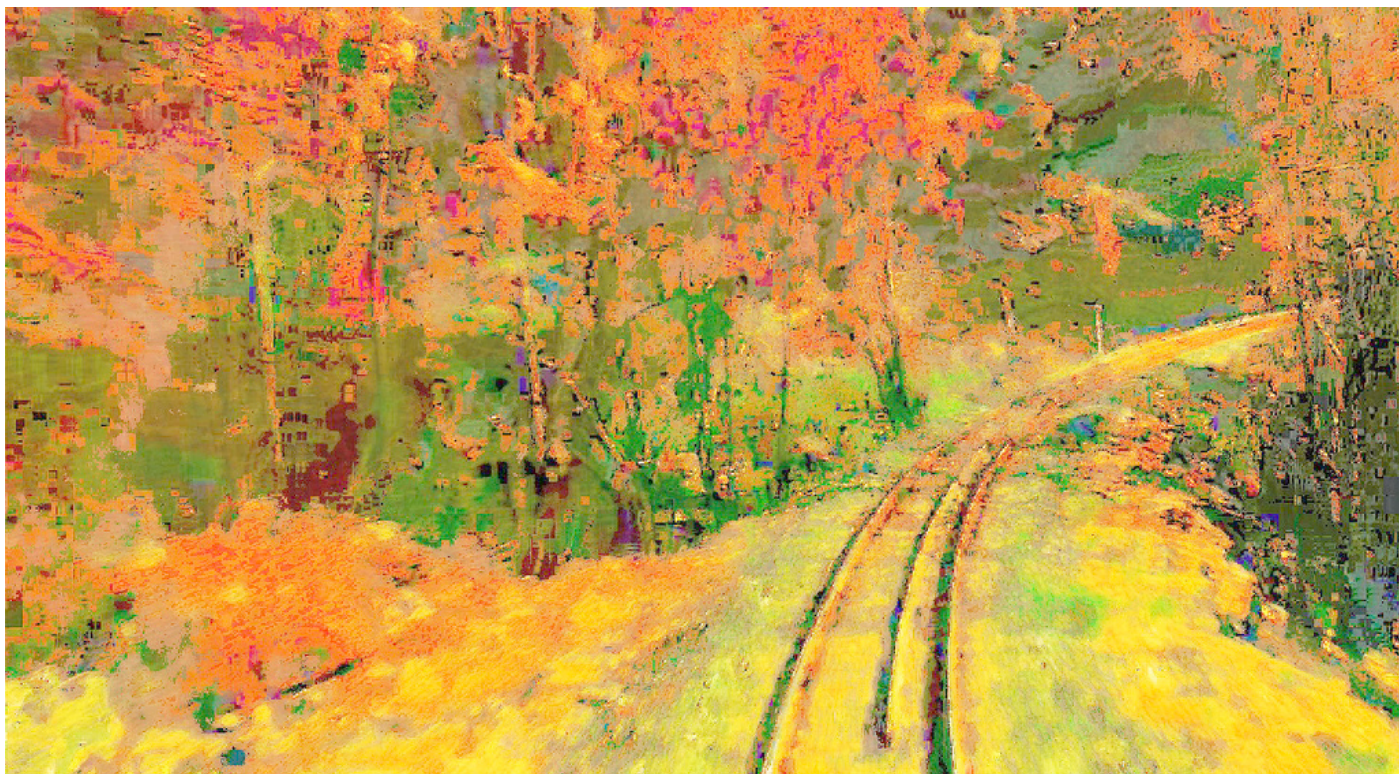
Hormis ses films, il a mené d'autres projets toujours liés de près ou de loin aux médiums numériques : *sxktn* en 1997 est une page web reprenant les codes des chats textuels sur Internet et formant une histoire fictive ; *Pi* en 1999 mêle informatique et design pour représenter les décimales de Pi dans un programme en couleurs ; *Chi Ocsha* en 2000 est un projet typographique mêlant calligraphie et design web ; il a aussi mené des projets de photographie ou uniquement sonores (comme *Ellipses* en 2002).

sxktn (1997), un long échange sur un chat des années 90.



Chi Ocsha (2000)





Après le feu... (2010)



De la fin des années 90 jusqu'au milieu des années 2000, il a fait partie de nombreux collectifs artistiques et scientifiques. Il a également collaboré avec de nombreux artistes, notamment des musiciens de tous horizons.

Il s'est fait connaître après le début du XXI<sup>e</sup> siècle grâce à l'exposition de ses films dans des festivals de cinéma, notamment en 2010, quand il a réalisé *Après le feu...* qui a été diffusé dans de nombreux festivals internationaux. Ce film a contribué à sa notoriété lors des années suivantes, lui ouvrant les portes d'organismes et d'évènements où les artistes sont triés sur le volet.

Il fait d'ailleurs partie d'une génération d'artistes du glitch qui a rendu le glitch art particulièrement populaire – en témoignent des créations similaires dans plusieurs clips musicaux, tels que *Welcome to Heartbreak* de Kanye West, ou ne serait-ce que l'explosion de cette esthétique portée par des artistes modernes comme Felipe Pantone ou Rosa Menkman, à qui il a ouvert la voie –.



FOCUS SUR...

## AVANT L'EFFONDREMENT DU MONT-BLANC



Avec *Avant l'effondrement du Mont-Blanc*, réalisé en 2020, Jacques Perconte se penche sur l'un des plus grandioses paysages d'Europe, et apporte un message environnementaliste.

Comme dans la plupart de ses films, il n'y a pas de scénario précis. Le film enchaîne plans sur la montagne, images de la cartographie des lieux, images de code, de données météorologiques, images saturées du ciel et de la neige, des avalanches, un avion qui passe...

Le film arbore l'aspect glitch, compressé, qui

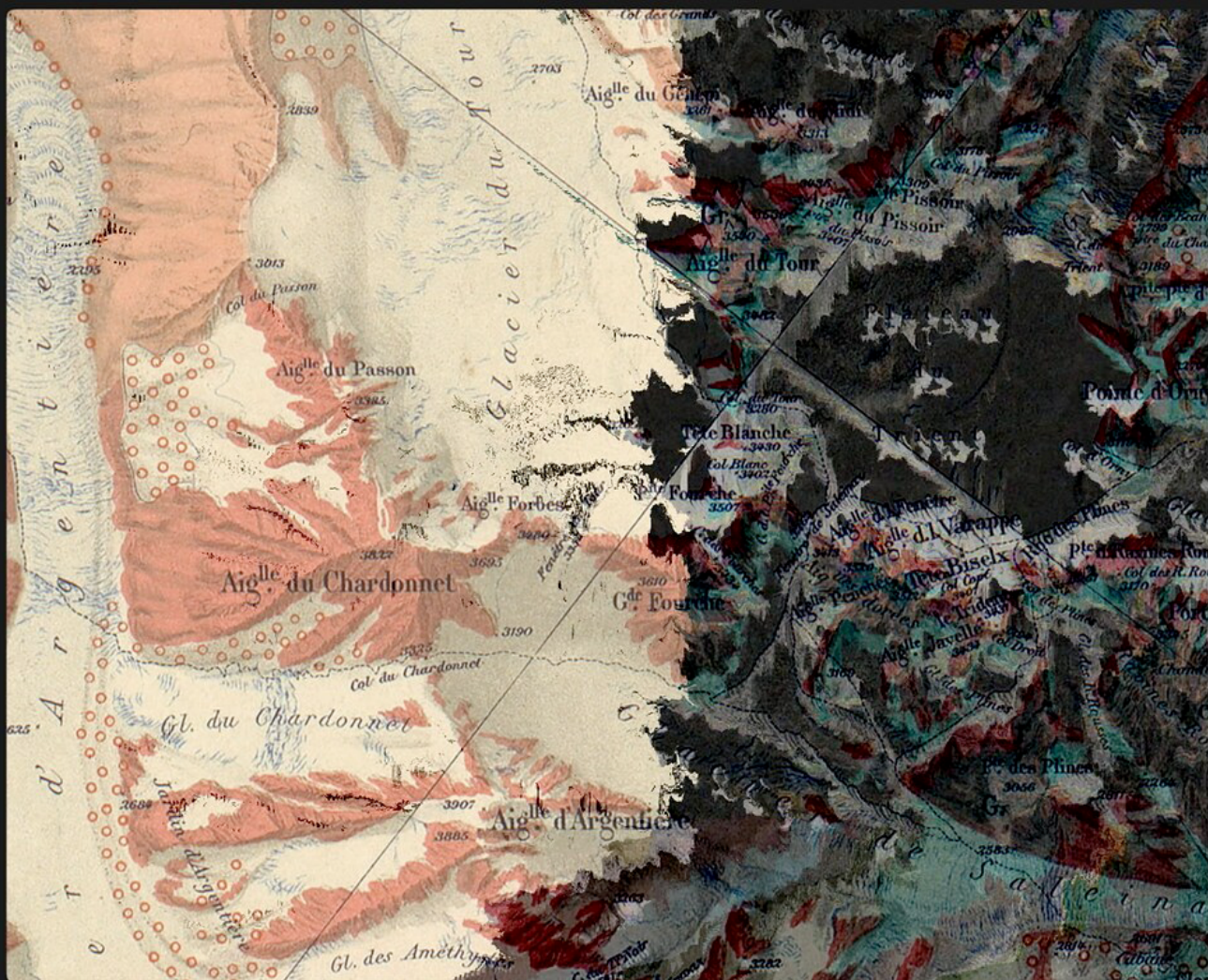
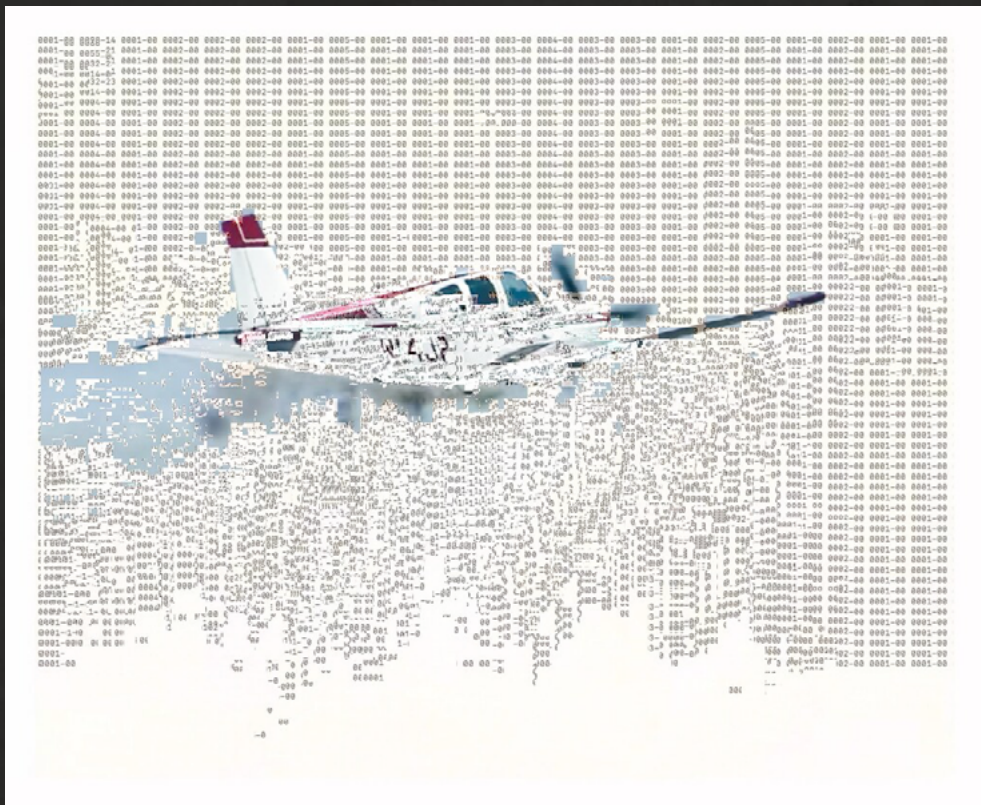
est propre à l'artiste. Le fond sonore, confus, est composé de bruits de clochettes, de cascades, de l'avion, mais aussi de bruits blancs et parfois de silences, et forme une ambiance pesante et mystérieuse.

Perconte entend ainsi mimer par cette esthétique la perception de l'œil et de l'oreille humaine face à la vue du Mont-Blanc : ébloui, enivré et fasciné, on prend ainsi conscience de la grandeur de la montagne, en péril face au changement climatique, nous permettant de l'admirer « avant l'effondrement »...



L'avalanche mise à la verticale rappelle une chute, s'altère et prend la forme de l'effondrement, les sons de l'avalanche s'apparentent alors au rôle de la montagne.

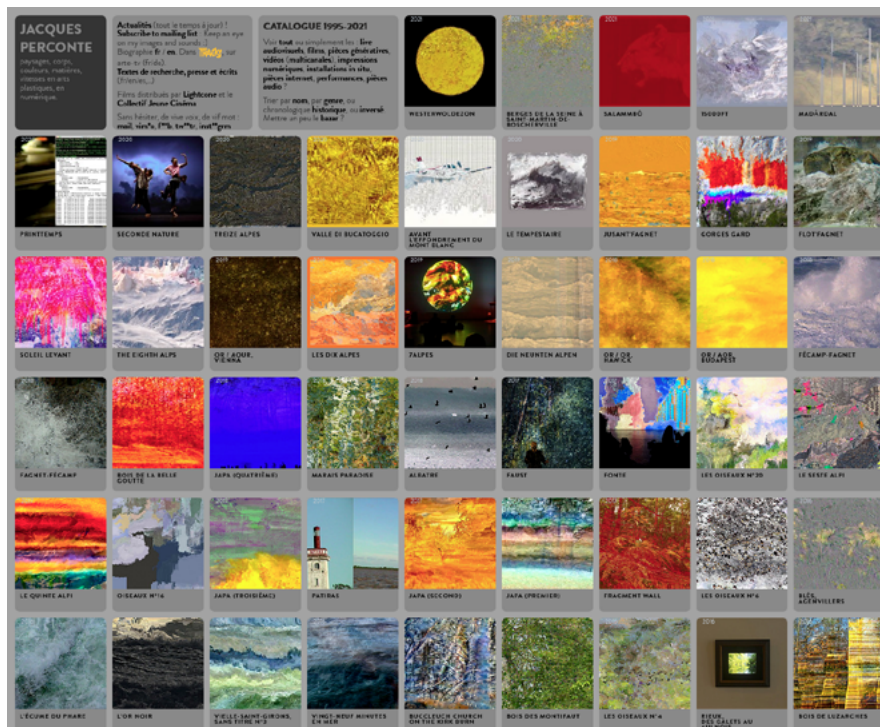
L'homme le contemple depuis son avion comme impuissant, il ne peut que filmer le désastre, les sons de moteur se distordent et deviennent menaçants : il n'est pas que simple observateur – mais aussi cause de cette destruction.



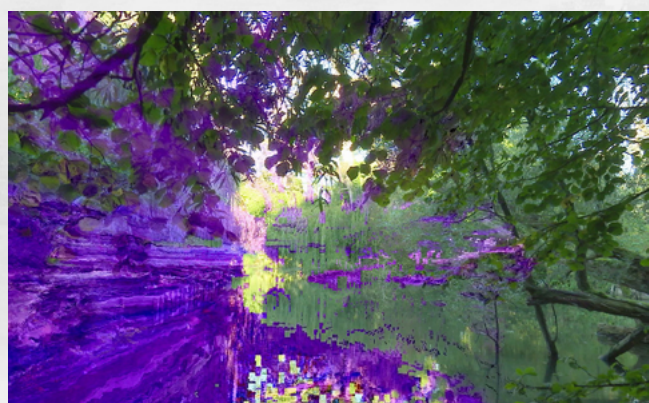
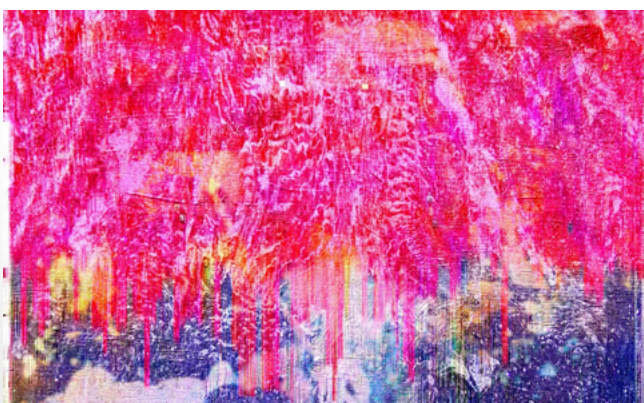


Jacques Perconte est un artiste très prolifique : il a réalisé et continue de créer des films qu'il partage sur le web (il est d'ailleurs considéré comme un des pionniers français de l'art sur internet). On peut aujourd'hui trouver toutes ses œuvres sur son site web. Chaque œuvre possède une page explicative, et peut être visionnée sur le site (ou en accédant à un site dédié, comme par exemple pour *sxktn*).

Perconte le tient toujours à jour et y met en ligne ses films dès qu'ils sont terminés.



Le site web de Jacques Perconte se présente sous la forme d'une mosaïque riche de nombreuses œuvres.



*Soleil levant (Haute-Normandie) (2019)* est une représentation en direct où le flux vidéo est manipulé en temps réel et accompagné de musique live.

Cependant, ses films sont également projetés et exposés, parfois même à travers des installations dédiées. En effet, Perconte considère que la découverte vécue sur place par le spectateur constitue la véritable expérience qu'est son œuvre, dont la vidéo serait une composante. Le visionnage in situ, le vécu du spectateur face à l'œuvre est aussi, si ce n'est parfois plus, important que le film lui-même.

Jacques Perconte est un artiste complet : son parcours à la fois artistique et scientifique lui permet de maîtriser les aspects techniques de l'art numérique, comme le résume l'historienne du cinéma Nicole Brenez :

« Comme rien dans la machine n'est étranger à Jacques Perconte, il sait la pousser au-delà de ses limites, penser et créer avec ses défauts. »

Les œuvres de Jacques Perconte s'inscrivent donc dans une perpétuelle démarche d'expérimentation, ce qui fait de lui un pionnier dans son domaine.

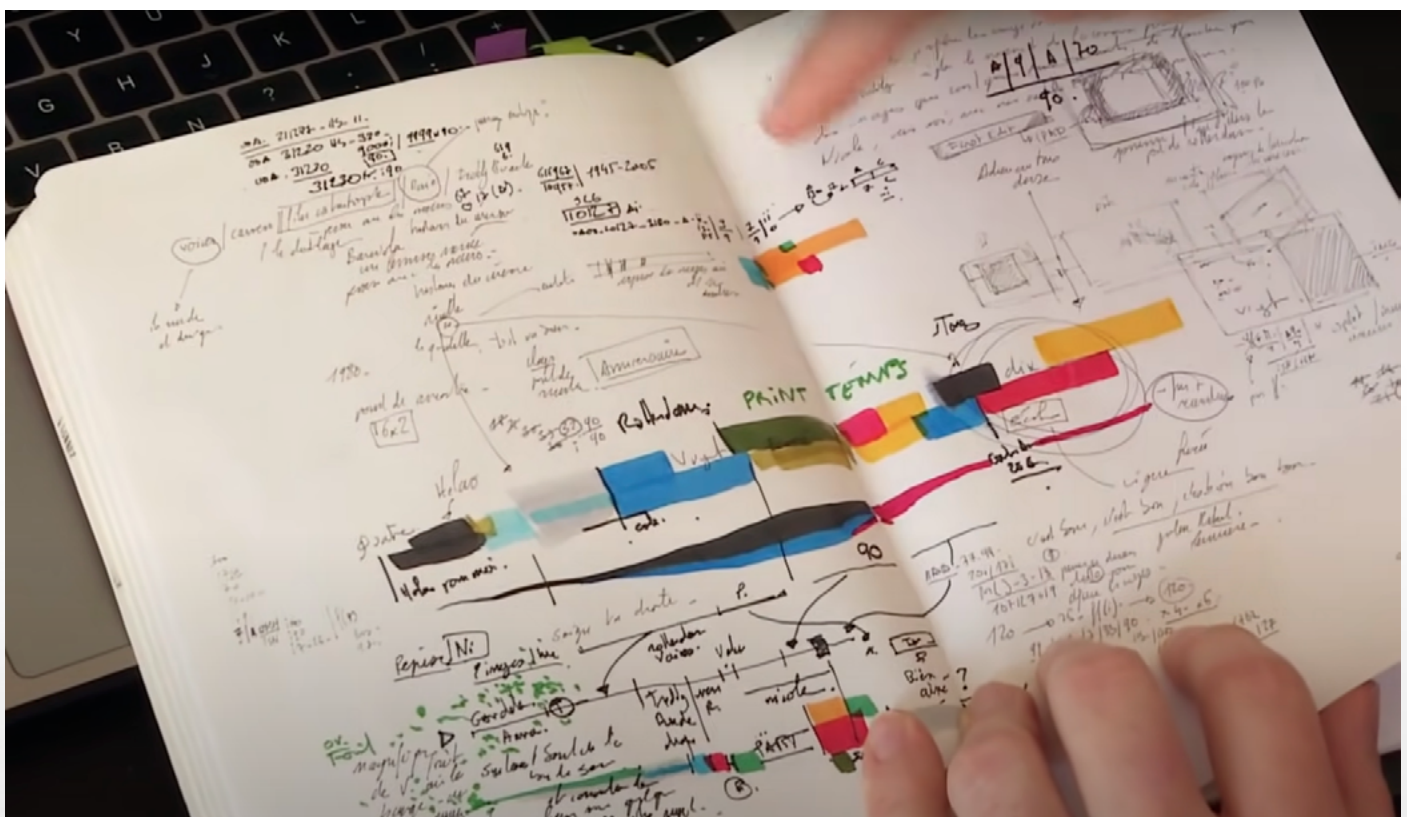


Paradoxalement, bien que son art soit destructeur, il nécessite donc de grandes connaissances techniques pour s'adapter à des supports en constante évolution.

D'ailleurs, sa méthode, loin d'une oblitération hasardeuse des données, consiste à noter rigoureusement sur un carnet les différents réglages d'encodage qu'il utilise au fil du scénario de son film. La subtilité de son art réside d'ailleurs tout autant dans sa vision que son exécution : Perconte ne modifie pas ses vidéos

par du montage ou des effets de post-production, mais directement en altérant, par des moyens informatiques, le codec de la vidéo. Il utilise les artefacts de compression comme outil artistique pour modifier des images qu'il a tournées, souvent des paysages, en France ou ailleurs.

C'est donc l'encodage même de la vidéo qui est modifié : il transforme celle-ci à sa source.



Les films prennent leur origine sur un carnet, où le scénario et les réglages d'encodage s'entremêlent.

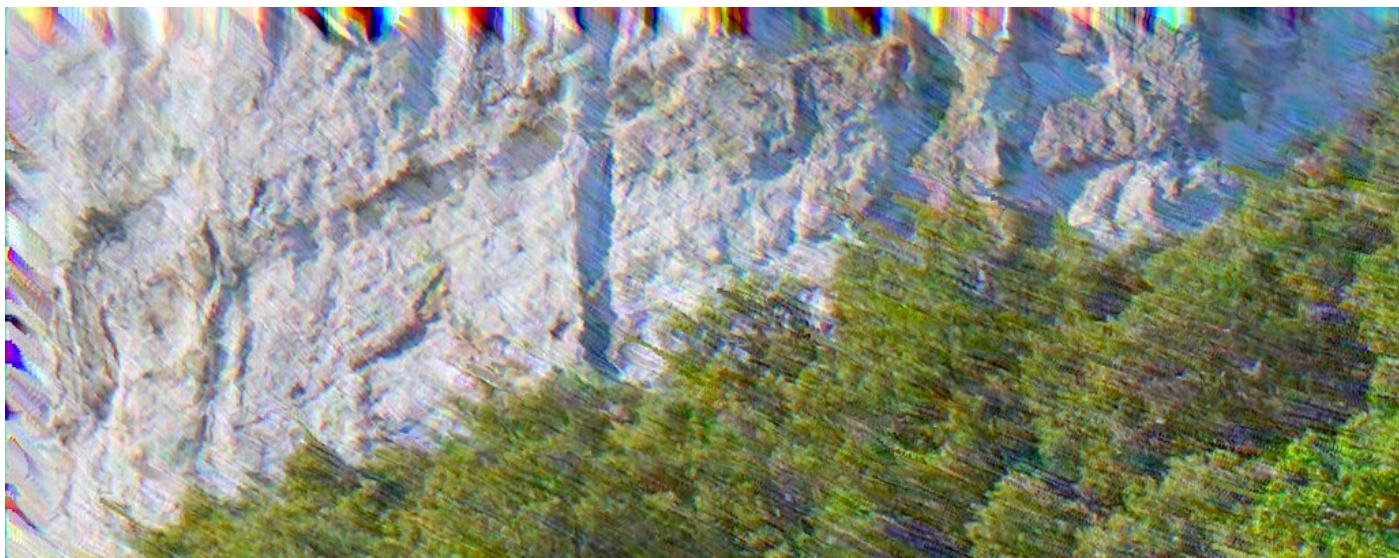


Du corps avec MA.NC-5 (1999)...

Beaucoup de ses œuvres, particulièrement celles parmi ses premières, portent sur le corps, l'être humain, telles que MA.NC-5, une série d'impressions réalisées en 1999.

Cependant, le sujet le plus récurrent dans son travail est le paysage. Il filme lui-même des espaces naturels. Ce leitmotiv tire son origine de questionnements théoriques sur la représentation du temps dans les images.





*...aux paysages de Gorges Gard (2019).*

Avec ses images de paysages parasités par le glitch, Jacques Perconte se place dans la lignée des peintres impressionnistes : son œuvre vient apporter un regard différent sur le monde.

Beaucoup de ses films sont d'ailleurs conçus comme des « tableaux mouvants » : le paysage peut être immobile, mais le flux déstructuré, lui, crée un mouvement que seule l'image

numérique peut représenter, en faisant donc apparaître une vision de l'invisible. C'est une manière de réinterpréter ce qu'il voit, de peindre par-dessus l'image et donner vie à ce qu'il filme.

Car d'après les mots du réalisateur, « on ne voit plus l'image du paysage, on voit le paysage de l'image. »



*Faust (2017), opéra-vidéo adapté de l'œuvre d'Hector Berlioz.*