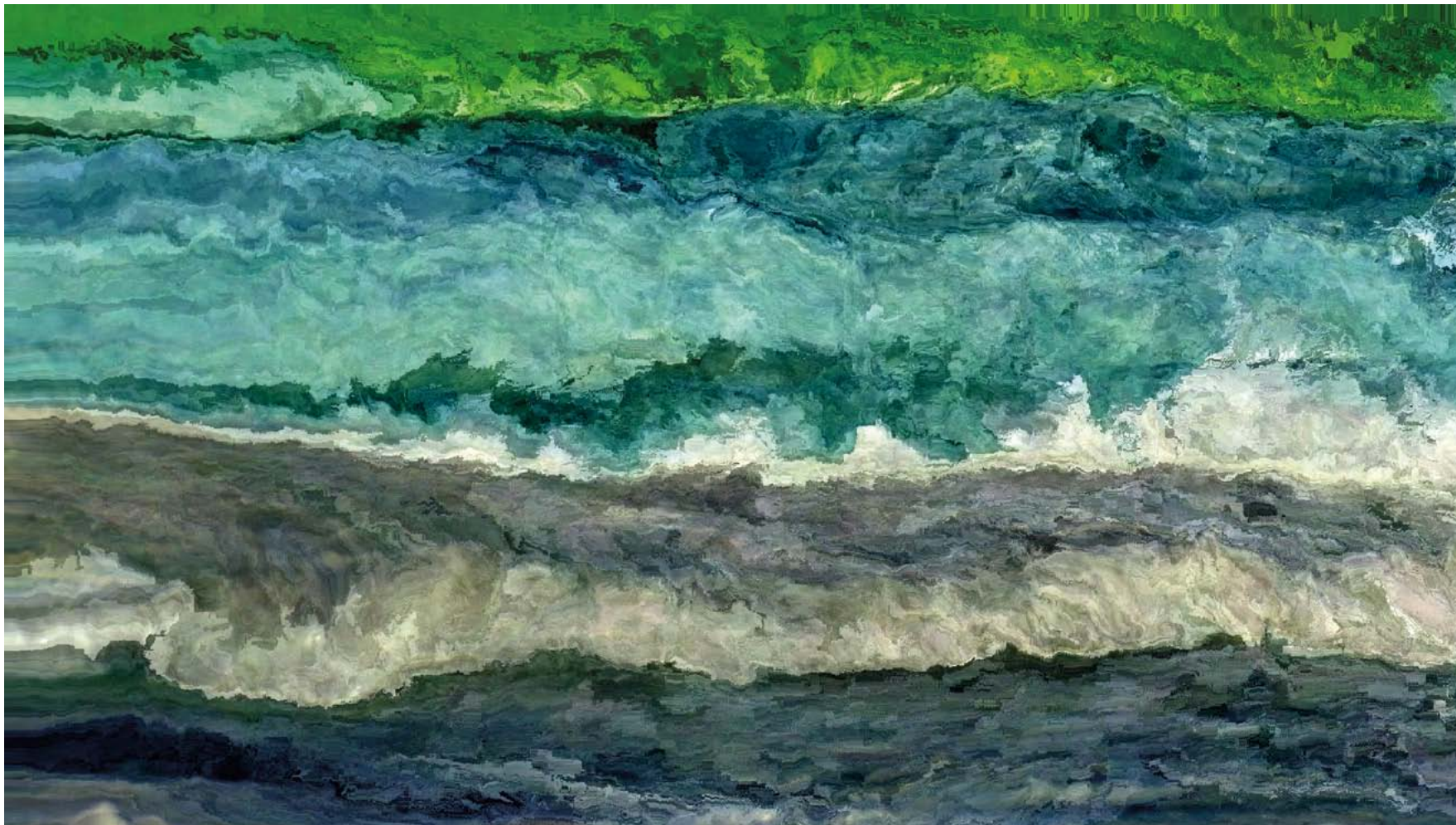


JACQUES PERCONTE

DIÁLOGOS ENTRE PINTURA Y TECNOLOGÍA

× SARA DONOSO



Vielle-Saint-Girons, sin título n°3, 2016. Película infinita © Jacques Perconte

«YO TRABAJO CON LA ALTA CALIDAD PERO FORZANDO EL ERROR. BUSCANDO QUE EL VÍDEO EXPRESE SU PROPIA INFRAESTRUCTURA. LA MATERIALIDAD ES UNA IMPRESIÓN»

Con motivo de su participación en el festival (S8) Mostra de Cinema Periférico, celebrado en A Coruña el pasado mes de junio, pudimos compartir con Jacques Perconte su particular forma de pensar y articular el lenguaje fílmico. Conversamos sobre sus métodos de trabajo, el estado del sector en la actualidad y su personal relación con el código informático, el paisaje y la pintura.

Conocido como uno de los artistas franceses pioneros en el manejo del arte digital, Jacques Perconte cuestiona los preceptos de la imagen en movimiento para elaborar un nuevo mapa perceptivo que incorpore alteraciones en los clásicos conceptos de duración, forma y estilo. Interesado por explorar las posibilidades de la tecnología digital, trabaja con el universo del código informático para manipularlo; para buscar el error. Su método creativo logra dar la vuelta a todo ese sistema digital, a veces ininteligible, que hace funcionar cada una de las herramientas tecnológicas que usamos en nuestro día a día, exteriorizándolo para presentar su aspecto más estilizado a través del formato audiovisual. Sin embargo, no podemos entender su actual trabajo sin referirnos a sus inicios como artista plástico y su pasión por la pintura, de la que le interesan su gestualidad y sus fórmulas de operación estilística. Con claras referencias a las prácticas impresionistas, sus piezas se apoyan en el paisaje como marco de referencia; un paisaje sin apenas rastros humanos, un medio natural culturalmente construido que trata de reformular con imágenes que transitan entre la abstracción y la figuración. Como aquellos enérgicos lienzos que sacrificaban una técnica más depurada para capturar la impresión del instante, los vídeos de Jacques Perconte convierten el píxel digital en la pincelada del siglo XXI y la pantalla en un cuadro en continuo tránsito.

SARA DONOSO / Vivimos en una sociedad hipertecnificada, plagada de posibilidades, pero parece sin embargo que tendemos hacia un uso unidireccional, o clónico, de estas tecnologías. Tu obra explora la tecnología digital, trabajas con el código informático. Pienso en tu trabajo como una forma de expresar la plasticidad de la estructura digital más allá de su pragmatismo.

JACQUES PERCONTE / Es curioso. En una ocasión unos amigos quisieron conocer de cerca mi trabajo porque querían probar a utilizar la misma técnica que yo. Quise darles algunos consejos pero me resultó imposible porque se trata de mi experiencia, de la forma en que construyo mi relación con las herramientas y del modo en que conozco, o intuyo, cuál será el resultado al combinarlas. No se trata de algo metodológico. Mucha gente piensa que es necesario seguir un proceso específico para obtener un resultado concreto pero si lo que quieres es entender o crear arte debes huir de esto. No existen recetas para hacer una pieza artística. Las

hay para copiar cosas, para hacer *fakes*, pero no para crear algo interesante y nuevo. Lo mismo para explicar el arte. Cuando expones en un museo cuentas con un personal de comunicación y mediación que planea cómo explicar tu obra al público, cómo hacer que se entienda mejor. Para esto se emplean diversos métodos y estadísticas pero no hay una experiencia real. En mi opinión, la mejor fórmula sería entrar en el museo, conocer a la gente, entenderla y posteriormente poder establecer un diálogo. Sería algo al margen de las lógicas que se suelen aplicar.

SD / Utilizas la técnica del *Glitch Art* para generar errores en el archivo digital. Normalmente sucede casi al contrario, la tecnología busca la máxima precisión, corregir y evitar el error. ¿Esos errores son siempre intencionados o hay algo de azar?

JP / No me gusta enmarcarme dentro del *Glitch Art* porque la gente que lo emplea lo considera como un error. Yo construyo fallos, errores, pero no considero este gesto como una destrucción. Estoy rompiendo el archivo

para generar algo nuevo de esa ruptura. Es un acto de creación con el que pretendo transformar la idea convencional de error, busco la mejor calidad de la imagen pero no de la forma común, no desde lo estándar. Lo estándar es un concepto integrado en la comunicación, especialmente en la comunicación digital, ya que cuando tenemos sistemas diferentes necesitamos acudir al estándar para reconocer el significado de las cosas. Esto está muy relacionado con la globalización y tiene que ver con la necesidad de comunicar, de distribuir la información, la mercancía, etc. Tiene que haber una serie de códigos que podamos reconocer y verificar para establecer contacto con agentes de diferentes lugares del mundo. Yo busco luchar contra esta idea en mi trabajo, estar envuelto en un estándar de calidad que se relacione con la realidad tecnológica pero huyendo de las fórmulas dominantes. Hoy en día usamos teléfonos, cámaras o videocámaras con una

gran resolución, los píxeles son cada vez más pequeños y no podemos apreciarlos en nuestras pantallas. Me gusta la idea de manifestarlos y obtener una bella imagen en la que, cuando te fijas, se encuentran errores, artefactos, malos contornos. Cuando la cámara tiene un sensor muy pequeño se obtienen muy pocos datos con los que hay que interpretar la imagen y para ello se necesita un trabajo de síntesis y de análisis matemático. Aquí, el estándar se basa en tratar de acercarse lo máximo posible a lo que se cree que se está buscando, pero no es la verdadera realidad de la imagen. Yo trabajo con la alta calidad pero forzando el error, buscando que el vídeo exprese su propia infraestructura. La materialidad es una impresión. Hay muchas cosas que ves en la imagen cuando está lejos que solo están construidas en tu mente porque han sido estandarizadas, parecen algo pero en realidad son solo matemáticas.

Hypersoleil n°19, 2015. Película infinita © Jacques Perconte



SD / En tus piezas hay una gran conexión con la pintura. Podemos encontrar referencias a importantes movimientos de la Historia del Arte pero, además de la relación estilística directa, el tratamiento del color y la textura conectan tu trabajo directamente con el dispositivo pictórico. ¿Qué te ha llevado a hacer dialogar el vídeo y la pintura? ¿Qué fue primero?

JP / Yo antes pintaba aunque lo dejé hace mucho tiempo, en 1992 o 1993. Sin embargo, es la forma de arte que más me gusta y estoy realmente enamorado de los problemas que implica la pintura. Mi pasión empezó con Courbet pero también me han influido autores como Turner, Seurat, Monet y el resto de impresionistas. Hubo un momento en el que quise reconectar mi trabajo con la Historia del Arte y en el año 2003 decidí trabajar con el paisaje. Mi trabajo anterior tenía que ver con el cuerpo, tenía una parte incluso violenta, exploraba su fisicidad, la sexualidad, la potencia de las relaciones entre el cuerpo humano y el cuerpo de la imagen. De repente decidí abandonar todo esto y liberar a la pantalla del ser humano. Exploré el cine e hice algunas películas narrativas pero lo que buscaba era construir algo nuevo y me era imposible hacerlo con actores. Estaba muy interesado en lograr una técnica que pudiera relacionarse con la realidad de las imágenes en movimiento en el ordenador. Esto me conectó con la pintura; con el momento en el que esta comienza a expresar su propia realidad para transformarla en sujeto de expresión del mundo. Todo empieza con Turner y su manera de manipular la textura con las manos, su relación física con la pintura hizo que la gente pudiera advertir el movimiento, la presencia del gesto, la expresión plástica del tema. Así se modificó completamente la idea de la representación porque el artista pasa de ser un mediador de la realidad objetiva a alguien que traduce algo a un

lenguaje propio con cualidades importantes. Esa es su singularidad. Es curioso porque yo he hecho algo parecido; encontré esta técnica basada en la compresión del vídeo y lo que ocurre es que, a causa de nuestra cultura, reconocemos como pintura lo que yo hago en digital. Por ejemplo, hice una instalación llamada *Mistral*, una gran videoinstalación en una iglesia en la que estando lejos se veía una imagen reconocida pero al acercarse se apreciaban todos los píxeles; podías ver cómo trabajaba realmente la imagen, veías bloques. Yo trabajo con esta relación y gracias a la cuestión de la calidad puedes tener esta doble visión: la visión de la naturaleza, muchas veces construida a través de la percepción, y la visión de los resultados, lo matemático.

SD / Al editar las imágenes estableces conexiones entre la realidad y el universo del píxel, la simulación 3D y la deformación digital. Siempre hay algo de distorsión que provoca extrañamiento en la mirada. ¿Qué sensaciones buscas recrear mediante estos recursos?

JP / Trabajo con la distorsión de la imagen y también con la explosión de la perspectiva. La idea de horizonte es importante en mi trabajo, una especie de nuevo horizonte que se mueve entre la realidad que reconocemos en las imágenes y la dimensión tecnológica. Cuando ves píxeles u otras cosas que sabes que son matemáticas, no reconoces dónde están porque lo que percibes son hojas, árboles, animales... pero hay algo que se vuelve extraño. Existe una distancia entre aquello que está lejos, que es la realidad, y aquello que está muy cerca, que es la tecnología. En mis vídeos nada ocurre siempre en el mismo lugar, puedes mirar una parte de la pantalla completamente estática y descubrir que hacia el otro lado algo se mueve. La idea no es conectar las cosas en un espacio focalizado donde todo está relacionado, como en el cine. No quiero



Impressions, 2011. Película
© Jacques Perconte

construir un lenguaje formal, firme, que haya que entender, sino conseguir que cada uno pueda encontrar su propio significado en mis películas.

SD / Como dices, muchas veces haces desaparecer la referencia iconográfica. ¿Hay una tendencia en tu obra hacia la desaparición total de lo figurativo? ¿Hasta qué punto tiene sentido seguir capturando la imagen de la realidad?

JP / Creo que la cuestión es muy simple. Yo siempre hablo de nuestra relación con el mundo y para ello tengo que estar conectado con él. Para ser más preciso, la síntesis también ocurre con la cámara porque tienes el sensor de la luz. Es después de que la luz roce el sensor cuando se convierte en un problema matemático. Los matemáticos e ingenieros encuentran alteraciones para hacer posible grabar lo que el sensor da como resultado.

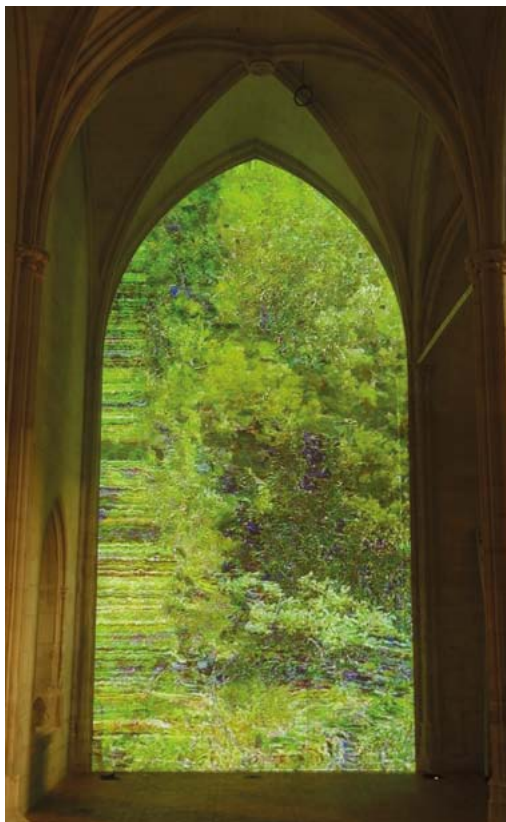
SD / El paisaje siempre está presente en tu obra. Sin embargo, no se presenta como un espacio natural al servicio de la contemplación. Los elementos se deconstruyen, se descodifican y se nos escapan de la mirada. ¿Cuál es tu manera de acercarte al paisaje desde lo artístico?

JP / Está muy relacionada con el tiempo. Muchas veces en la pantalla aparecen solo colores y píxeles sin formas pero

siempre hay un ligero movimiento que indica que las cosas no son estáticas, que existen y varían. La naturaleza es un hecho, un presente, no una composición estática. Con mi trabajo busco expresar que todo existe en el tiempo. Eso convierte la imagen en algo más potente.

SD / Como construcción cultural, la apreciación del paisaje ha pasado por diferentes etapas en función de su contexto. ¿Cómo definirías nuestra relación contemporánea con el paisaje? ¿Desde qué códigos culturales podemos leer tu obra?

JP / En Francia tenemos una larga tradición de pensamiento teórico sobre la cuestión del paisaje. Hay una persona que me encanta, un antropólogo llamado Philip Descola, que trabaja en el Collège de



France y ha investigado la antropología de la naturaleza. Estudió la comunidad de la Amazonia y, tras pasar varios meses con ellos y comprender sus modos de comportamiento y pensamiento, se dio cuenta de que constantemente vemos la naturaleza como algo que nos recuerda algo; no está relacionada con las vistas o con el paisaje sino con la experiencia. No conectamos con las emociones directamente, hay una especie de *feedback* con la naturaleza. Creo que ésta es mi posición, o sentimiento, respecto al tema. Cuando usamos el paisaje es como si destruyésemos la naturaleza porque estamos desconectándonos de ella. Si filmas un árbol sabes que no estás viendo el árbol sino su imagen. Esto te permite conectar de forma más eficiente con el árbol real porque no lo contemplas en directo. Haciendo estas imágenes no se extrae nada de la naturaleza, es una forma más respetuosa de representarla. Muchas veces filmo cuando el tiempo no es agradable, cuando la gente diría que no hay unas buenas vistas: el cielo está gris, hace viento, llueve... pero el mal tiempo es una concepción cultural. La belleza y el paisaje son construcciones culturales desconectadas de la realidad.

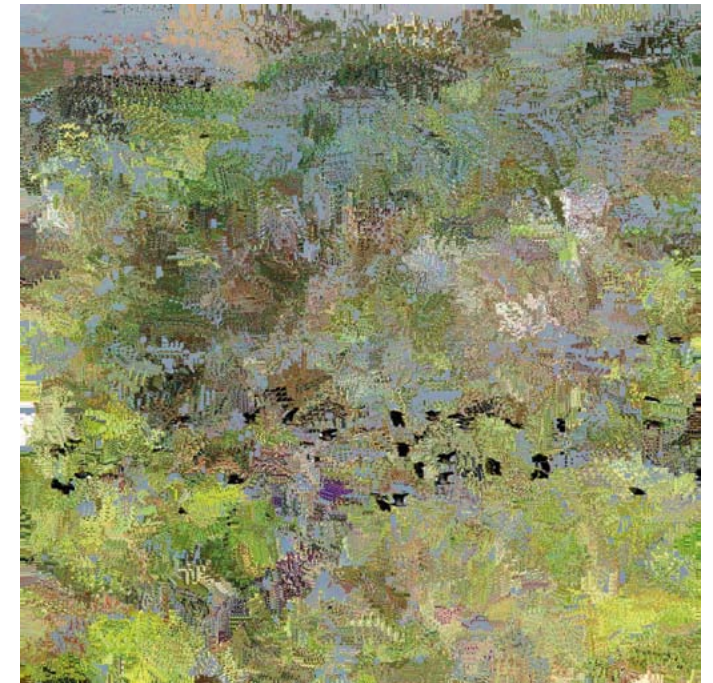
SD / A nivel estilístico, ¿qué es lo que más te interesa de la imagen fílmica?

JP / Todo. Pero quizás lo que más me interesa es aquello que pasa cuando veo algo, cojo mi cámara y filmo. Es como si algo llamara mi atención y entonces me pongo a grabar. Muchas veces grabo desde muy lejos para capturar el movimiento del aire, para tener una parte del mundo en mis imágenes y simplemente captar lo que está pasando. A veces estás viendo la imagen de la cámara y puede haber kilómetros entre tú y lo que estás grabando pero existe cierta conexión. Utilizo un gran zoom que destruye la perspectiva y crea una ilusión de aplanamiento, los objetos se vuelven más delgados y se pierde

◀ *Mistral*, 2014. Película infinita.
Exposición en el Collège des
Bernardins, París.
© Jacques Perconte

▶ *Oiseaux*, 2016. Impresión digital
© Jacques Perconte

**«NO CONECTAMOS
CON LAS
EMOCIONES
DIRECTAMENTE.
HAY UNA ESPECIE
DE FEEDBACK CON
LA NATURALEZA»**



profundidad de campo. Con mi técnica las cosas simulan estar conectadas en la misma posición y es la velocidad la que separa los campos, se crea un problema de percepción porque no se está trabajando de la forma habitual. Cuando filmo sitúo la cámara en un sitio pero no estoy todo el rato pendiente, la dejo y me quedo cerca mirado hacia otras cosas. Luego, en el estudio, descubro lo que ha grabado.

SD / ¿Debería haber mayor conexión y permeabilidad entre lo que habitualmente se etiqueta como cine o videoarte?

JP / Para mí las diferencias están únicamente relacionadas con el contexto. No establezco separaciones entre arte, videoarte, *new media art* o cualquier otra etiqueta; son diferentes contextos. Cualquier tipo de sala o lugar de exhibición debe adecuar las relaciones entre el espacio y el tiempo. El cine es también un concepto muy potente con unas características concretas: estás sentado en una sala oscura, frente a una pantalla grande, etc. Si lo que tienes es una película narrativa, compleja y con una estructura importante probablemente no es adecuada para una exposición, donde el espectador siempre llega hacia la



mitad del vídeo. Yo por ejemplo tengo un trabajo dedicado específicamente al museo y otro al cine y nunca comparten espacio por estos motivos. Pienso que el contexto es importante pero también es cierto que las disciplinas están en muchas ocasiones intelectualmente separadas. Para mí no hay una diferencia real entre pintura, escultura, vídeo o instalación.

SD / Muchas veces, los teóricos y el mercado tienden a separar el arte del cine cuando el cine es un lenguaje más dentro del arte.

JP / Sí, completamente. Creo que el problema es que una gran parte del cine no es arte; es negocio, cultura, entretenimiento... no hay asimilación entre estas cosas y el resto de autores que intentan hacer arte con el cine. Poca gente procura crear algo que entretenga y pueda ser considerado arte al mismo tiempo. Hay una desconexión con la realidad del cine y esto es algo que concierne a la crítica, a los teóricos, es su trabajo decir basta; no es una cuestión de contexto el valorar si algo es o no arte, sino de intención. Si alguien hace algo que es popular puede convertirse en arte y entrar en el museo, eso ya nos lo enseñó Duchamp. Puedes construir algo digno de ser expuesto en un museo, bien resuelto y en conexión con las necesidades contemporáneas pero esto no quiere decir que pueda llegar a ser arte. Hay mucha confusión y desconexión entre el arte y el mercado del arte. El problema es que algunos artistas, amparados por críticos y teóricos, no luchan contra estas cuestiones y se dejan guiar por las formas de pensamiento habituales. La gente no toma posición y eso deberíamos cambiarlo.

SD / Bajo tu punto de vista, ¿en qué punto se encuentra el sector audiovisual en la actualidad?

JP / La situación no es buena porque desde hace unos treinta años los teóricos piensan en cuestiones que tienen más que ver con el tema o el concepto, están conectados con una forma más mental de entender el arte. Tal vez es el momento de reconectar a la gente con las sensaciones, con la experiencia, de entablar una relación con el arte no tan mental. Otra cosa importante es la cuestión de la simpatía, mucha gente trabaja a día de hoy con los políticos de un modo diplomático, se dirigen a una forma de pensamiento que todo el mundo asume y expresan lo que los demás quieren ver. Yo creo que esto no está relacionado con el arte, quizás sí en cierta manera pero no de forma tan marcada, creo que hay una gran confusión en este sentido. ¿Todo puede ser arte o el arte es algo más? La situación no es buena pero está cambiando, quizás contigo o con mucha otra gente joven que quiere que las cosas mejoren.

SD / En junio de 2016 participaste en el (S8) Mostra de Cinema Periférico de A Coruña, ¿cómo fue tu experiencia?

JP / Mi experiencia fue muy buena porque encontré gente amable e interesante. Siempre he pensado que hay una gran distancia entre Francia y España. Me gusta este país pero, tal vez por el idioma, estamos demasiado alejados unos de los otros. He estado muy cómodo en Galicia, me gusta la forma de pensamiento, la estructura local... creo que volveré y realizaré una película. Estoy planeando hacer algo importante porque he encontrado muchas sinergias.

SD / ¿Cómo ves este tipo de iniciativas?

JP / Son importantes pero yo creo que los festivales deberían estar más conectados con la gente local, eché de menos a este tipo de público. Creo que es algo que concierne a muchos festivales, de

hecho, conozco un festival que ha puesto el foco en esta problemática. En Escocia decidieron crear un festival en un área rural, un lugar empobrecido y afectado por la crisis, impartieron un taller para tratar de convertir a la gente del pueblo en cineastas experimentales.

SD / ¿Y los resultados?

JP / Los resultados fueron muy buenos. Era gente de diferentes edades y con una situación social complicada (desempleados, personas mayores, etc.) y consiguieron crear una fuerte relación entre los cineastas invitados y la gente local. El mensaje del festival es que todo el mundo puede llegar a ser cineasta o artista, no es una cuestión tanto de cultura o de técnica como de implicación. Esa gente se dio cuenta de que se podían hacer películas sin conocer la Historia del Arte, del cine o de la técnica. Se les proporcionó una cámara para grabar

imágenes y las herramientas para editarlas y descubrieron lo que pueden crear por ellos mismos. Hay que ofrecer la posibilidad de hacer, no es un asunto de dinero sino de ganas. Ellos no ven a los cineastas como grandes artistas, sino como gente que se dedica a algo por mucho tiempo, se sienten envueltos en algo y lo reconocen. Lo que consigues es que esta gente cambie completamente su relación con el cine experimental, que lo entienda y lo valore.

SD / Qué interesante

JP / Sí, una historia preciosa. Creo que siempre hay algo que compartir y siempre animo a hacerlo. ¶

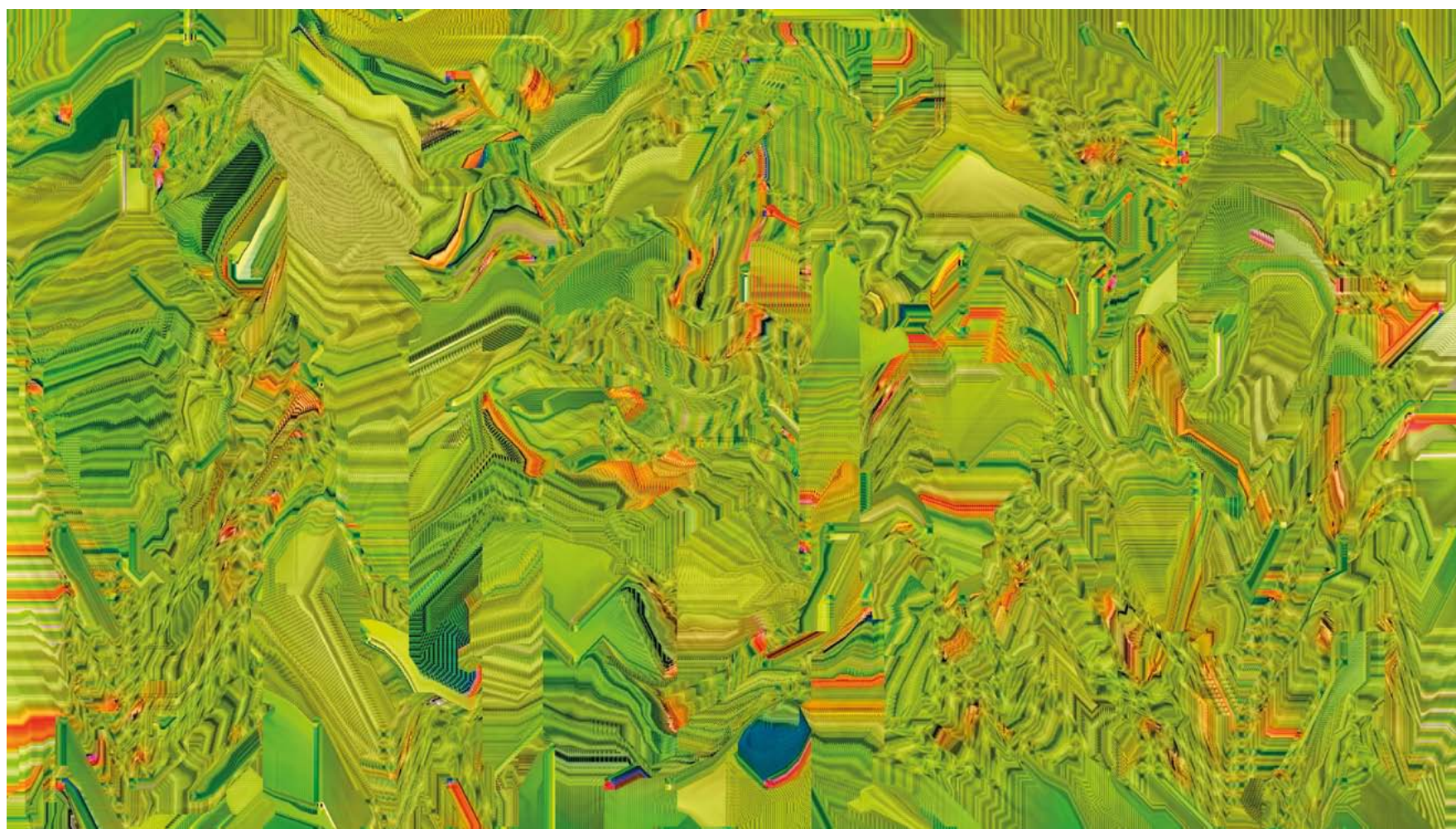
Luzarches, 2016. Película infinita. Vista de la exposición en PALEXCO, A Coruña. © Jacques Perconte



JACQUES PERCONTE

DIÁLOGOS ENTRE PINTURA E TECNOLOGIA

× SARA DONOSO



Extension sauvage, 2013. Atuação ao vivo © Jacques Perconte

«MUITA GENTE PENSA QUE É
PRECISO SEGUIR UM PROCESSO
ESPECÍFICO PARA OBTER UM
RESULTADO CONCRETO,
MAS SE O QUE SE QUER É
ENTENDER OU CRIAR ARTE,
DEVE-SE FUGIR DISTO»

Por ocasião da sua participação no festival (S8) Mostra de Cinema Periférico, celebrado na Corunha no passado mês de Junho, pudemos partilhar com Jacques Perconte a sua particular forma de pensar e de articular a linguagem cinematográfica. Conversámos sobre os seus métodos de trabalho, o estado do sector na actualidade e a sua relação pessoal com o código informático, a paisagem e a pintura.

Conhecido como um dos artistas franceses pioneiros na utilização da arte digital, Jacques Perconte questiona os preceitos da imagem em movimento para elaborar um novo mapa perceptivo que incorpore alterações nos clássicos conceitos de duração, forma e estilo. Interessado em explorar as possibilidades da tecnologia digital, trabalha com o universo do código informático para manipulá-lo; para procurar o erro. O seu método criativo consegue dar a volta a todo esse sistema digital, às vezes ininteligível, que faz funcionar cada uma das ferramentas tecnológicas que usamos no dia-a-dia, exteriorizando-o para apresentar o seu aspecto mais estilizado através do formato audiovisual. No entanto, não podemos entender o seu trabalho actual sem referirmos o início da sua carreira como artista plástico e a sua paixão pela pintura, da qual lhe interessam a sua gestualidade e as suas fórmulas de operação estilística. Com claras referências às práticas impressionistas, as suas peças apoiam-se na paisagem como quadro de referência; uma paisagem quase sem presença humana, um meio natural culturalmente construído que tenta reformular com imagens que transitam entre a abstracção e a figuração. Como aquelas enérgicas telas que sacrificavam uma técnica mais depurada para capturar a impressão do instante, os vídeos de Jacques Perconte convertem o píxel digital na pincelada do século XXI e o ecrã num quadro em trânsito contínuo.

SARA DONOSO / Vivemos numa sociedade hipertecnizada, cheia de possibilidades, mas no entanto parece que tendemos para uma utilização unidireccional, ou clónica, destas tecnologias. A sua obra explora a tecnologia digital, trabalha com o código informático. Penso no seu trabalho como uma forma de expressar a plasticidade da estrutura digital mais além do seu pragmatismo.

JACQUES PERCONTE / É curioso. Numa ocasião uns amigos quiseram conhecer o meu trabalho de perto porque queriam tentar utilizar a mesma técnica do que eu. Quis dar-lhes alguns conselhos mas foi-me impossível porque se trata da minha experiência, da forma como construo a minha relação com as ferramentas e do modo como conheço, ou intuo, qual será o resultado ao combiná-las. Não se trata de algo metodológico. Muita gente pensa que é preciso seguir um processo específico para obter um resultado

concreto, mas se o que se quer é entender ou criar arte, deve-se fugir disto. Não existem receitas para fazer uma peça artística. Existem para copiar coisas, para fazer *fakes*, mas não para criar algo interessante e novo. A mesma coisa acontece para explicar a arte. Quando expomos num museu temos à nossa disposição um *staff* de comunicação e mediação que planeia como explicar a nossa obra ao público, como fazer com que se entenda melhor. Para isto utilizam-se diversos métodos e estatísticas mas não há uma experiência real. Na minha opinião, a melhor fórmula seria entrar no museu, conhecer as pessoas, entendê-las e posteriormente estabelecer um diálogo. Seria algo à margem das lógicas que se costumam aplicar.

SD / Utiliza a técnica da Glitch Art para gerar erros no arquivo digital. Normalmente acontece quase ao contrário, a tecnologia procura a máxima precisão, corrigir e evitar o erro. Esses erros são sempre intencionais ou há alguma coisa de acaso?



Hypersoleils, 2015. Atuação ao vivo
Foto: © Teddy Morellec



JP / Não gosto de me enquadrar dentro da Glitch Art porque as pessoas que a utilizam consideram-na como um erro. Eu construo falhas, erros, mas não considero este gesto como uma destruição. Estou a quebrar o arquivo para gerar algo novo com essa ruptura. É um acto de criação com o qual pretendo transformar a ideia convencional de erro, procuro a melhor qualidade da imagem mas não da forma comum, não desde o *standard*. O *standard* é um conceito integrado na comunicação, especialmente na comunicação digital, já que quando temos sistemas diferentes precisamos de recorrer ao *standard* para reconhecer o significado das coisas. Isto está muito relacionado com a globalização e tem a ver com a necessidade de comunicar, de distribuir a informação, a mercadoria, etc. Tem de existir uma série de códigos que possamos reconhecer e verificar para estabelecer contacto com agentes de diferentes lugares do mundo. Eu procuro lutar contra esta ideia no meu trabalho, estar envolvido num *standard* de qualidade que se relacione com a realidade tecnológica mas fugindo das fórmulas dominantes. Hoje em dia usamos telefones, máquinas fotográficas ou câmaras de filmar com uma grande resolução, os píxeis são cada vez mais pequenos e não os podemos apreciar nos nossos ecrãs. Gosto da ideia de manifestá-los e de obter uma bela imagem na qual, quando reparamos bem, se encontram erros, confusões, maus contornos. Quando a câmara tem um sensor muito pequeno obtêm-se pouquíssimos dados com os quais é preciso interpretar a imagem e para isso é necessário um trabalho de síntese e de análise matemática. Aqui, o *standard* baseia-se em tentar aproximarmo-nos o máximo possível daquilo que julgamos estar a procurar, mas não é a verdadeira realidade da imagem. Eu trabalho com a alta qualidade mas forçando o erro, tentando que

o vídeo expresse a sua própria infra-estrutura. A materialidade é uma impressão. Há muitas coisas que vemos na imagem quando está longe que só estão construídas na nossa mente porque foram estandardizadas, parecem algo mas na verdade são só matemática.

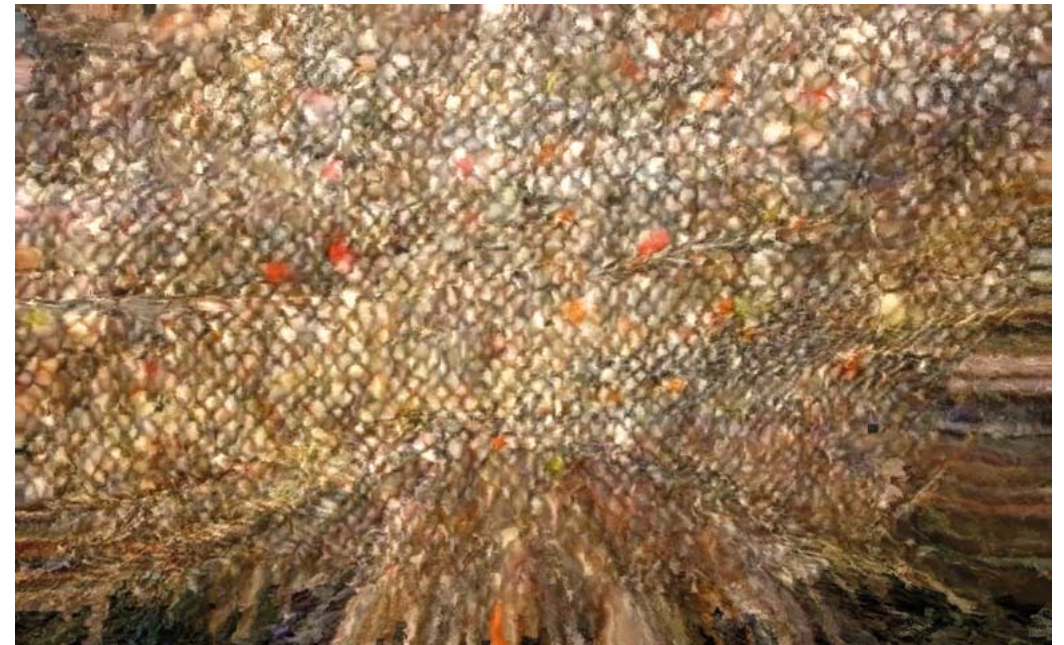
SD / Nas suas peças há uma grande ligação com a pintura. Podemos encontrar referências a importantes movimentos da História da Arte mas, para além da relação estilística directa, o tratamento da cor e da textura ligam o seu trabalho directamente com o dispositivo pictórico. O que é que o levou a criar um diálogo entre o vídeo e a pintura? O que é que começou primeiro?

JP / Antes eu pintava, mas deixei isso há muito tempo, em 1992 ou 1993. Porém, é a forma de arte de que mais gosto e estou realmente apaixonado pelos problemas que a pintura implica. A minha paixão começou com Courbet, mas também me influenciaram autores como Turner, Seurat, Monet e os restantes impressionistas. Houve um momento no qual quis voltar a ligar o meu trabalho à História da Arte e em 2003 decidi trabalhar com a paisagem. O meu trabalho anterior tinha a ver com o corpo, até tinha uma parte violenta, explorava a sua fisicidade, a sexualidade, a potência das relações entre o corpo humano e o corpo da imagem. De repente decidi abandonar tudo isso e libertar o ecrã do ser humano. Explorei o cinema e fiz alguns filmes narrativos mas o que procurava era construir algo novo e era-me impossível fazê-lo com actores. Estava muito interessado em conseguir uma técnica que se pudesse relacionar com a realidade das imagens em movimento no computador. Isto ligou-me à pintura; com o momento no qual esta começa a expressar a sua própria realidade para transformá-la em sujeito de expressão do mundo. Tudo começa com Turner e com a sua forma de manipular a textura com as mãos, a sua relação física com a pintura fez com que as pessoas pudessem reparar no movimento,

na presença do gesto, na expressão plástica do tema. Assim, modificou-se completamente a ideia da representação porque o artista passa de ser um mediador da realidade objectiva a alguém que traduz algo para uma linguagem própria com qualidades importantes. Essa é a sua singularidade. É curioso porque eu fiz uma coisa parecida; encontrei esta técnica baseada na compreensão do vídeo e o que acontece é que, devido à nossa cultura, reconhecemos como pintura o que eu faço em digital. Por exemplo, fiz uma instalação chamada *Mistral*, uma grande instalação em vídeo numa igreja na qual, estando longe, se via uma imagem reconhecida, mas se nos aproximássemos víamos todos os píxeis, podíamos ver como trabalhava realmente a imagem, víamos blocos. Eu trabalho com esta relação e graças à questão da qualidade podemos ter esta dupla visão: a visão da natureza, muitas vezes construída através da percepção, e a visão dos resultados, o que é matemático.

SD / Ao editar as imagens estabelece ligações entre a realidade e o universo do píxel, a simulação 3D e a deformação digital. Há sempre alguma distorção que provoca estranhamento no olhar. Que sensações procura recriar através destes recursos?

JP / Trabalho com a distorção da imagem e também com a explosão da perspectiva. A ideia de horizonte é importante no meu trabalho, uma espécie de novo horizonte que se move entre a realidade que reconhecemos nas imagens e a dimensão tecnológica. Quando vemos pixels ou outras coisas que sabemos que são matemáticas, não reconhecemos onde estão porque o que entendemos são folhas, árvores, animais... mas há algo que se torna estranho. Existe uma distância entre aquilo que está longe, que é a realidade, e aquilo que está muito perto, que é a tecnologia. Nos meus vídeos nada acontece sempre no mesmo lugar, podemos olhar para uma parte do ecrã



Ettrick, 2016. Filme © Jacques Perconte

completamente estática e descobrir que do outro lado há algo que se move. A ideia não é ligar as coisas num espaço focalizado onde está tudo relacionado, como no cinema. Não quero construir uma linguagem formal, firme, que tenha de entender, mas sim conseguir que cada um possa encontrar o seu próprio significado nos meus filmes.

SD / Como diz, muitas vezes faz desaparecer a referência iconográfica. Há uma tendência na sua obra para o desaparecimento total do figurativo? Até que ponto faz sentido continuar a capturar a imagem da realidade?

JP / Acho que a questão é muito simples. Eu falo sempre da nossa relação com o mundo e para isso tenho de estar relacionado com ele. Para ser mais preciso, a síntese também acontece com a câmara porque temos o sensor de luz. É depois de a luz tocar levemente no sensor que se converte num problema matemático. Os matemáticos e engenheiros encontram alterações para tornar possível gravar o que o sensor dá como resultado.

SD / A paisagem está sempre presente na sua obra. Contudo, não se apresenta como um espaço natural ao serviço da contemplação. Os elementos são desconstruídos, descodificados, e escapam do nosso olhar.





Qual é a sua forma de se aproximar da paisagem a partir do âmbito artístico?

JP / Está muito relacionada com o tempo. Muitas vezes só aparecem no ecrã cores e píxeis sem formas, mas há sempre um ligeiro movimento que indica que as coisas não são estáticas, que existem e variam. A natureza é um facto, é um presente, não uma composição estática. Com o meu trabalho procuro expressar que tudo existe no tempo. Isso converte a imagem em algo mais potente.

SD / Como construção cultural, a apreciação da paisagem passou por diferentes etapas em função do seu contexto. Como definiria a nossa relação contemporânea com a paisagem? A partir de que códigos culturais podemos ler a sua obra?

JP / Em França temos uma longa tradição de pensamento teórico sobre a questão da paisagem. Há uma pessoa de que gosto muito, um antropólogo chamado Philip Descola, que trabalha no Collège de France e que investigou a

antropologia da natureza. Estudou a comunidade da Amazônia e, depois de passar vários meses com eles e de compreender os seus modos de comportamento e de pensamento, percebeu que vemos constantemente a natureza como algo que nos lembra algo; não está relacionada com a vista ou com a paisagem, mas sim com a experiência. Não estabelecemos uma ligação directa com as emoções, há uma espécie de *feedback* com a natureza. Acho que esta é a minha posição, ou sentimento, em relação ao tema. Quando usamos a paisagem é como se destruíssemos a natureza porque nos estamos a desligar dela. Se filmamos uma árvore sabemos que não estamos a ver a árvore mas sim a sua imagem. Isto permite-nos estabelecer uma ligação mais eficiente com a árvore real porque não a contemplamos em directo. Criando estas imagens não se extrai nada da natureza, é uma forma mais respeitosa de representá-la. Muitas vezes filmo quando o tempo não está agradável, quando as pessoas diriam que não há uma boa vista: o céu está cinzento, está vento, está a chover... Mas o mau tempo é uma concepção cultural. A beleza e a paisagem são construções culturais desligadas da realidade.



SD / A nível estilístico, o que é que lhe interessa mais da imagem cinematográfica?

JP / Tudo. Mas talvez o que mais me interesse seja aquilo que acontece quando vejo alguma coisa, pego na minha câmara e filmo. É como se alguma coisa chamasse a minha atenção e então começo a gravar. Muitas vezes gravo desde muito longe para capturar o movimento do ar, para ter uma parte do mundo nas minhas imagens e simplesmente captar o que está a acontecer. Às vezes estamos a ver a imagem da câmara e podem existir quilómetros entre nós e o que estamos a gravar, mas existe uma certa ligação. Utilizo um grande *zoom* que destrói a perspectiva e cria uma ilusão de aplanção, os objectos tornam-se mais magros e perde-se profundidade de campo. Com a minha técnica, as coisas simulam estar ligadas na mesma posição e é a velocidade que separa os campos, cria-se um problema de percepção porque não se está a trabalhar da forma habitual. Quando filmo situo a câmara num sítio mas não estou sempre atento a ela, deixo-a e

fico perto a olhar para outras coisas. Depois, no *atelier*, descubro o que gravei.

SD / Devia existir uma maior relação e permeabilidade entre o que habitualmente se etiqueta como cinema ou videoarte?

JP / Para mim as diferenças só estão relacionadas com o contexto. Não estabeleço separações entre arte, videoarte, *new media art* ou qualquer outra etiqueta, são contextos diferentes. Qualquer tipo de sala ou espaço expositivo deve adequar as relações entre o espaço e o tempo. O cinema é também um conceito muito potente com umas características concretas: estamos sentados numa sala escura, em frente de um ecrã grande, etc. Se o que temos é um filme narrativo, complexo e com uma estrutura importante, provavelmente não é adequado para uma exposição, onde o espectador chega sempre

À fleur d'eau, 2015. Filme infinita © Jacques Perconte

a meio do vídeo. Eu, por exemplo, tenho um trabalho dedicado especificamente ao museu e outro ao cinema e nunca partilham espaço por estes motivos. Penso que o contexto é importante mas também é verdade que as disciplinas estão muitas vezes intelectualmente separadas. Para mim não há uma diferença real entre pintura, escultura, vídeo ou instalação.

SD / Muitas vezes, os teóricos e o mercado têm tendência a separar a arte do cinema quando o cinema é mais uma linguagem dentro da arte.

JP / Sim, completamente. Acho que o problema é que uma grande parte do cinema não é arte, é negócio, cultura, entretenimento... Não há assimilação entre estas coisas e os restantes autores que tentam fazer arte com o cinema. Pouca gente procura criar alguma coisa que entretenha e possa ser considerada arte ao mesmo tempo. Há uma desconexão com a realidade do cinema e isto é algo que diz respeito à crítica, aos teóricos, o seu trabalho é dizer chega; valorizar se algo é arte ou não não é uma questão de contexto mas sim de intenção. Se alguém faz alguma coisa que é popular pode-se converter em arte e entrar num museu, Duchamp já nos ensinou isso. Podemos construir algo digno de ser exposto num museu, bem resolvido e em ligação com as necessidades contemporâneas, mas isto não significa que possa chegar a ser arte. Há muita confusão e desconexão entre a arte e o mercado da arte. O problema é que alguns artistas, amparados por críticos e teóricos, não lutam contra estas questões e deixam-se guiar pelas formas de pensamento habituais. As pessoas não adoptam uma posição e devíamos mudar isso.

SD / Na sua opinião, em que ponto se encontra o sector audiovisual actualmente?

«TALVEZ SEJA O MOMENTO DE VOLTAR A LIGAR AS PESSOAS ÀS SENSACÕES, À EXPERIÊNCIA, DE CRIAR UMA RELAÇÃO COM A ARTE NÃO TÃO MENTAL»

JP / A situação não é boa porque há cerca de trinta anos que os teóricos pensam em questões que têm mais a ver com o tema ou o conceito, estão ligados a uma forma mais mental de entender a arte. Talvez seja o momento de voltar a ligar as pessoas às sensações, à experiência, de criar uma relação com a arte não tão mental. Outra coisa importante é a questão da simpatia, muita gente trabalha actualmente com os políticos de um modo diplomático, dirigem-se a uma forma de pensamento em que toda a gente assume e expressa o que os outros querem ver. Eu acho que isso não está relacionado com a arte, talvez sim de certa maneira mas não de forma tão marcada, acho que há uma grande confusão neste sentido. Tudo pode ser arte ou a arte é algo mais? A situação não é boa mas está a mudar, talvez consigo ou com muitos outros jovens que querem que as coisas melhorem.

SD / Em Junho de 2016 participou no (S8) Mostra de Cinema Periférico da Corunha. Como foi a sua experiência?

JP / A minha experiência foi muito boa porque encontrei pessoas agradáveis e interessantes. Sempre pensei que existe uma grande distância entre a França e a Espanha. Gosto deste país mas, talvez pela língua, estamos demasiado afastados uns dos outros. Senti-me muito à vontade na Galiza, gosto da forma de pensamento, da estrutura local... acho que vou voltar e vou realizar um filme. Estou a planear fazer alguma coisa importante porque encontrei muitas sinergias.



SD / Como vê este tipo de iniciativas?

JP / São importantes mas acho que os festivais deviam estar mais ligados aos habitantes locais, tive saudades deste tipo de público. Julgo que é uma coisa que acontece em muitos festivais. De facto, conheço um festival que pôs a tónica nesta problemática. Na Escócia decidiram criar um festival numa área rural, um lugar empobrecido e afectado pela crise, deram um *workshop* para tentar transformar as pessoas da aldeia em cineastas experimentais.

SD / E os resultados?

JP / Os resultados foram muito bons. Tratava-se de pessoas de diferentes idades e com uma situação social complicada (desempregados, idosos, etc.) e conseguiram criar uma forte relação entre os cineastas convidados e os habitantes locais. A mensagem do festival é que toda a gente pode chegar a ser cineasta ou artista, não é uma questão tanto de cultura ou de técnica como de implicação. Essas pessoas perceberam que era possível

fazer filmes sem conhecer a História da Arte, do cinema ou da técnica. Foi-lhes fornecida uma câmara para capturarem imagens e as ferramentas para editá-las e descobriram o que podiam criar por si próprias. É necessário oferecer a possibilidade de fazer, não é uma questão de dinheiro mas sim de vontade. Elas não vêem os cineastas como grandes artistas, mas sim como alguém que se dedica a alguma coisa durante muito tempo, se sente envolvido em algo e o reconhece. O que conseguimos é que estas pessoas mudem completamente a sua relação com o cinema experimental, que o entendam e o valorizem.

SD / Isso é muito interessante.

JP / Sim, é uma história muito bonita. Acho que há sempre alguma coisa para partilhar e incentivo sempre as pessoas a fazê-lo. ¶

Le quatre Alpi, 2015. Impressão digital
© Jacques Perconte
