

[Home](#) » [Blog](#)

Entrevista a Jacques Perconte. Azar y control

Antón Prensa · Jun 2, 2016



Net Art

Empecé con esto a mediados de los 90. Estaba estudiando pintura, y decidí explorar algo más, por eso me puse a estudiar vídeo e infografía. Tras unos meses, uno de los profesores me dio la llave de un sitio donde había un ordenador que nadie usaba porque era muy complicado, era un Silicon Graphics. El manual tenía miles de páginas. Fui a ver si podía sacar algo en claro de cómo usarlo, y terminé dejando el manual a un lado y me puse a probar cosas, y a intentar entender cómo funcionaba. Encontré dos cosas interesantes. La primera, un conector amarillo en la parte de atrás, que me hizo pensar que era posible meter o sacar cosas del ordenador. De ahí viene mi trabajo de vídeo. La segunda es que descubrí internet. Era 1994, en ese momento no sabía qué era eso. Entonces estos eran sistemas muy orientados a internet, y podías alojar webs en tu ordenador muy fácilmente. Así empecé a crear páginas y a conocer gente online. Intenté entonces ver qué pasaba con los profesores. Le di a mi profesor de dibujo técnico un diskette con páginas web, y lo aceptó como trabajo (todo el mundo llevaba trabajos escritos en papel). Eso me animó a seguir buscando algo en términos artísticos ahí, así que seguí experimentando, y fundé con otra gente un colectivo en 1998, aunque era demasiado conceptual para mí, estaban demasiado bloqueados en la cultura de lo que es internet, así que terminé dejándolo. El último trabajo que hice con internet es de 2004. Se llama *I Love You*.

Trabajo con vídeo

Empecé en 2001. Fui de los primeros en tener un cable digital para televisión. Un día que movía muebles en casa rompí el cable, y cuando lo reconecté pegándolo con cinta funcionó pero con distorsiones en la imagen. Descubrí algo que me maravilló. Hice una obra para un evento de danza contemporánea en París, duraba dos horas cuarenta y cinco, y en su transformación desde el principio al fin encontré la base de esta cuestión de la compresión de vídeo. Los trabajos que hice después fueron VJ sets en los que empecé a explorar esto, sus posibilidades como lenguaje para encontrar mi propio vocabulario, y encontrar formas de trabajar con la compresión de vídeo.

Control o azar

No puedes controlarlo todo, pero sí llegar a dominio. Siempre me he resistido a trabajar con informáticos que diseñen herramientas muy precisas, códecs con los que pueda dominar y controlar todo en mis imágenes. Prefiero entenderlo por mi cuenta, experimentando. Por eso cuando hago una obra hago muchas pruebas. Sé entonces hacia dónde puede ir, pero siempre hay sorpresas, y una vez que las descubro, puedo dominar y refinar cómo suceden. Trabajo a partir de ahí, y no al revés intentando crear un efecto en concreto. Prefiero encontrar esas sorpresas y seguirlas.

El proceso

La parte más importante del proceso es la filmación. Todo sale de la forma como filmo: la profundidad del color, los movimientos... las explosiones de la imagen vienen de ahí. En este trabajo (*Luzarches*, instalación que se puede ver en la Sala de Exposiciones PALEXCO), tenemos el movimiento en la imagen. Si no lo tuviéramos sería completamente diferente. El movimiento lateral crea esas líneas. Luego, con esas imágenes hago pruebas con mi ordenador, para construir un conocimiento de cómo estas imágenes pueden evolucionar de diferentes maneras. Después de ese momento me pongo a trabajar en los códecs de vídeo y en la ruptura del archivo de vídeo, a mezclar cosas, para construir un nuevo archivo de vídeo, que es el trabajo final. Un archivo roto y completamente desestructurado. La manera en que lo reproduces cambia la forma en que se ve.

Piezas generativas

Al ser archivos de vídeo rotos, las piezas generativas no tienen una estructura concreta de vídeo, ni hay key frames. Por eso, cada vez que te mueves dentro del archivo, es como si avanzase su deconstrucción. Puedes experimentar esto incluso con Quicktime o VLC, no necesitas un software especial. Al moverse a través del archivo, algo ocurre y hay transmutaciones. A partir de donde empiezas, es de donde parten las transformaciones de color y de forma en la imagen. Cuando hago trabajos generativos, construyo un software especial que reproduce el vídeo al azar y hace loops. Hay momentos en los que hay secuencias largas, cuando se reproduce normalmente la transformación de la imagen, pero a veces hace loops de tamaños variables. Cuando tienes loops muy pequeños se crean una especie de ecos en la imagen, y ésta se convierte en algo abstracto, pues contamina la imagen progresivamente. Así son las piezas generativas, es de hecho un superreproductor que genera el vídeo.

Paisaje

Al principio, empecé a trabajar el paisaje por motivos más políticos, porque estaba cada vez más en contra del perímetro cultural de los trabajos digitales, en los que siempre era complicado entender que estaba pasando. Quería hacer algo que fuera potencialmente popular y accesible, y por eso decidí moverme hacia el paisaje. Otro motivo fue volver a involucrar mi trabajo en un diálogo con la historia del arte. Con el tiempo se volvió un tema cada vez más político, por la ausencia de paisaje en el arte contemporáneo, y por la cuestión de tener un discurso subversivo que no fuese literal. Uso una tecnología muy estándar para hacer lo que hago, y cuestiono el estatus de la imagen. El punto de vista político no es literal en el tema del trabajo, sino que el tema se abre a cuestionar la relación que tienes con el mundo. Un paisaje no es naturaleza, es tu punto de vista cultural de la naturaleza. Tú construyes el paisaje, el paisaje no existe. Cuando filmas la naturaleza, tomas partes de ella, y en cierto modo la destruyes. Entonces se convierte en paisaje. Trabajo con eso, no con la consciencia de estar mirando a la naturaleza sino de estar mirando una imagen.

Performance

Técnicamente, es esencialmente lo mismo que mis películas, la misma tecnología y posibilidades con la imagen, solo que la uso en vivo, manipulando las imágenes en directo como si fuera un instrumento musical. Tengo trabajos performativos siempre con el mismo músico, como si fuéramos una banda. Este trabajo nació hace tres años de un proyecto con Jeff Mills. "Tocamos" juntos muchas veces, hasta que nuestra colaboración terminó. Como no quería perder la obra, la abrí a otros músicos. La he ejecutado desde entonces con otros artistas, y ahora viene aquí con Eddie Ladoire, amigo y viejo colaborador.

Programa *La internacional impresionista*. Hoy en la Sala (S8) PALEXCO a las 16.30 h.

Extension Sauvage. Performance Jacques Perconte & Eddie Ladoire. Hoy en la Fundación Luis Seoane a las 22.45 h.

Instalación. *Luzarches. Impressions of Time Compensation*. Sala de Exposiciones PALEXCO hasta el 5 de junio.



Flickr (S8)

[← Entrada anterior](#)[Entrada siguiente →](#)