



© Gaëlle Deleflie

Jacques PERCONTE

Corps numériques, 2003

Tirage numérique

40 x 60 cm

Réf. : PERC03/01

Jacques PERCONTE

Né en 1974. Vit et travaille à Paris.

Jacques Perconte explore les supports électroniques (multimédia, vidéo, photo, musique...). Il développe le site [technart.net](http://www.technart.net) depuis 1997. Titulaire d'une bourse Dicream en 2002-2003 pour la fiction interactive Claire.

Il est invité à participer à plusieurs résidences dont une collaboration avec Emmanuelle Marie pour le Cdrom *Gestes* (mac/pc, musée du dessin et de l'estampe originale de Gravelines, Médiathèque de Gravelines, Médias cité) et avec Nathalie Six pour le site Internet *jcommejour* (Permanences de la littérature, Médias cité). Il a entre autre présenté des travaux à la Bienal de Video y Nuevas Tecnologias (Santigao, Chili) en 1999 et 2001 et au Chiangmai First Thailand New Media Art Festival (Chiangmai, Thaïlande) en 2003.

Corps numériques :

Ces photographies amorcent les dernières séries de travaux sur les *corps numériques*. Depuis 1996 ces expérimentations formelles et théoriques confrontent à l'intérieur d'images des sujets avec l'histoire de leurs représentations (techniques - numériques). Les stigmates, les textures, les couleurs de la photographie (ou du film) deviennent les témoins des processus de fabrication. Les premières séries d'expérimentations sont des séquences animées en ligne, elles deviennent ensuite support à des installations vidéo avant de devenir des photographies. Cette série se dégage des perspectives intellectuelles originelles pour donner plus de place à un travail esthétique les textures et la couleur qui ne fait qu'avouer une passion pour le corps, l'image et son corps. Il poursuit son travail sur les corps numériques avec *Trente huit degrés, Isabelle*. C'est une série qui débute en 2004 où chaque image du corps « d'Isabelle », devient la pièce maîtresse d'une collection. Ce travail donnera lieu à un ouvrage, qui fournira un nouveau support à l'image du corps, avec un temps et une texture. Jacques Perconte est un artiste qui travaille sur l'échange entre un corps et un regard.

Webographie :

<http://www.technart.net> 1997-2003

<http://www.ex-zero.net> 2001

<http://www.ncorps.net> 2002

<http://www.clairem.net> 2003

<http://www.jcommejour.net> 2002

<http://www.technart.net/+/ncorps/>(1999)

<http://www.technart.net/+/ncorps+/> (2001)

<http://www.ncorps.net/> (2003)

<http://38degres.net> (2004)

Jacques PERCONTE

Corps numériques, 2003

L'œuvre de Jacques Perconte appartient à la série *Corps numériques*, réalisée en 2003. C'est un tirage numérique de 40cm/60cm. Cette œuvre traite de la texture et de la couleur de l'image photographique d'un morceau de corps.

Par son cadrage cette photographie donne un rendu abstrait, elle ne représente pas une figure reconnaissable. Notre imagination vogue au gré des lignes et des couleurs. Aussi, peut-on très bien y voir une épaule à contre-jour, l'orifice d'une narine ou un paysage.

Les couleurs sont mises en tension par le contraste. La partie sombre (dans les tons marrons) qui occupe quasiment la moitié inférieure de l'image est opposée à une 2^{ème} moitié plus lumineuse (dans les tons gris / bleu). La partie sombre attire l'œil et crée une opposition relief/profondeur. Les contours qui déterminent les limites des deux plages colorées sont flous ; ce qui laisse deviner une ombre et un halo de lumière.

Dans cette œuvre Jacques Perconte travaille sur les différentes étapes de déformation d'un corps et d'une image à travers des supports comme le multimédia, la vidéo, la photo. L'artiste filme le corps d'un modèle avec une caméra, celui-ci est restitué sur un écran de télévision qui est capturé par un appareil photo numérique pour être interprété par un ordinateur. Toutes ces étapes créent une image qui est nouvelle, déformée. Cette dernière est à nouveau filmée par une caméra, puis capturée sur un écran de télévision. L'œuvre ici présentée est la photo numérique de cette dernière étape.

L'image de ce corps passe donc par une télévision pour finir dans un milieu informatique, l'image de ce corps modèle passe dans un autre temps, l'artiste l'appelle « temps technologique ». **Le corps est transporté hors de la réalité d'où il émerge pour être transporté dans une dimension technologique. Cette œuvre est une représentation numérique du temps et du corps.**

Les photos numériques des vidéos fixent non seulement les images du corps, mais aussi le traitement de celles-ci, par le médium technologique. Par exemple les pixels illuminés deviennent distincts, notamment ici dans la partie gris/bleu. A cela s'ajoute une déformation de l'image créée par l'angle de vue, qui provoque une réinterprétation partielle ou totale de l'image.

Donc, cette image numérique représente son propre moyen de production. Le corps n'est plus qu'une information que l'on peut traiter et déformer. Cette œuvre est la trace d'un état du corps dans un contexte, celui de l'image et de ses spécificités. Le corps devient témoin du processus de fabrication d'une image et de toutes ses étapes.

Ainsi, ces images technologiques incluent le corps humain dans un autre univers, il se retrouve sur plusieurs supports visuels et d'enregistrements. Le corps occupe plusieurs formats, plusieurs tailles. La photographie par son cadrage modifie la perception du

corps. Le gros plan contribue à détruire l'unité du corps en fragmentant sa représentation. Il se retrouve déstructuré, restructuré, défait, morcelé. Une nouvelle image du corps apparaît avec le XXème siècle, celle d'un corps morcelé avec l'image d'une identité éclatée en proie aux interrogations contemporaines.