

PORTRAITS INTIMES

par Matt Guetta

Le portrait est, par définition, une représentation graphique ressemblante d'une ou plusieurs personnes. Au cours de l'Histoire, le portrait s'est adapté à différents médiums comme par exemple la peinture, la photographie, mais aussi la littérature, le cinéma, etc. Avec le temps, le portrait est devenu la représentation d'une personne donnée quel que soit le médium utilisé.

Le portrait n'est pas seulement une représentation axée sur la ressemblance physique. Il peut aussi retranscrire une émotion, un caractère, voire un sentiment propre à l'artiste face à son modèle.

RELATION HUMAINE

Un portrait est composé de deux vecteurs d'information : l'artiste et son/ses modèle(s).

Le modèle va se montrer à l'artiste sous un certain angle. Il va, malgré lui, entrer dans un processus psychologique de mise en scène dans laquelle sa position, ses gestes, ses expressions, seront teintés de l'image qu'il voudra donner à voir. Le modèle va en quelque sorte influencer le portraitiste afin d'anticiper un résultat qu'il considérera comme acceptable.

Il en va de même pour l'artiste qui choisira de retranscrire la personne telle qu'il la perçoit. Que la représentation soit réaliste ou personnelle, l'artiste lui aussi sera pris dans ce jeu psychologique où il exprimera sa propre perception du modèle.

La grille de lecture des deux protagonistes sera tout naturellement influencée par les réactions de l'autre. Un modèle qui pose devant un peintre ou un photographe réagit naturellement en fonction des réponses de l'autre. C'est un peu ce qui se passe lors d'une discussion où deux avis s'opposent; les arguments filent en accord avec une lecture corporelle et intellectuelle de ceux qui débattent. Pour un portrait, l'enjeu du débat devient l'image du modèle. Cette règle du jeu informel étant acceptée par les deux parties, l'artiste peut réaliser le portrait.

La trace de ce moment d'intimité partagé passe alors du champ de la mémoire d'un instant entre deux personnes à celui de la mémoire collective. Le résultat est partagé aux yeux de tous. Vient alors une autre forme de jeu social, celui de la lecture du résultat par les spectateurs. Ce moment d'intimité divulgué laisse la place aux commentaires qui n'auront finalement jamais autant de sens que le souvenir des protagonistes. Dans l'histoire de la peinture, les portraits ont souvent été remplis de symboles qui permettent à l'artiste de forcer les pistes de lecture. Je pense particulièrement aux XVII-XVIII siècle où le portrait a pris une importance considérable au sein de la bourgeoisie. Il est une représentation d'une personne, mais surtout le témoin d'une place sociale, d'une inscription dans les tendances du moment.

MÉMOIRE INDIVIDUELLE & COLLECTIVE(S)

La 'petite' histoire, la vie de *Monsieur Marcel Renaissance*, simple paysan au XVIIe siècle, personne ne l'a écrite. Son histoire a disparu en même temps que ceux qui parlaient de lui.
Cette mémoire issue du langage sera appelée Mémoire n°1.

Nous connaissons tous l'histoire de notre pays, de quelques rois et reines d'il y a bien longtemps, c'est ce que nous appelons l'Histoire. L'Histoire que nous apprenons à l'école, celle qui éduque les humains.

Cette mémoire issue de l'écriture sera appelée Mémoire n°2.

Internet, 1958.

Ce réseau informatique permet aux humains de communiquer sans contrainte géographique, de partager la connaissance et d'écrire des histoires individuelles qui ne seront ni triées, ni effacées. La mémoire privée d'un ordinateur a pris une dimension publique avec Internet.

Cette mémoire collective issue du langage informatique sera appelée Mémoire n°3.

L'INFORMATIQUE

Les humains ont inventé les ordinateurs. A ses débuts l'informatique était constituée d'ordinateurs isolés. Seuls dans leurs coins, les ordinateurs ne faisaient qu'obéir aux ordres de leur propriétaire. *Un vélo pour l'esprit* comme disait Steve Jobs. Internet, à ses débuts, était constitué d'ordinateurs 'obéissants' qui permettaient à leurs utilisateurs d'utiliser l'écrit comme une forme de communication instantanée. Le mail aura été le premier outil -1965- à transgresser les délais épistolaires.

De nos jours, les ordinateurs ont changé. Ils ne sont plus là uniquement pour nous obéir, mais également pour nous analyser. Quand nous surfons sur Internet, des ordinateurs situés à l'autre bout du monde analysent notre comportement sur le dit réseau. Il en va de même pour nos téléphones. A la fin des années 90 un téléphone ne servait qu'à téléphoner et envoyer des SMS. Un téléphone d'aujourd'hui, qui n'est rien de plus qu'un ordinateur de poche, envoie des milliers de données à d'autres ordinateurs qui analysent et apprennent de nos comportements.

PORTRAIT 2.0

Le premier réseau social est né en 1995. Depuis, principalement sur Facebook, Instagram, Twitter pour ne citer qu'eux, nous documentons nous-mêmes notre 'petite' histoire que la mémoire d'Internet se charge de rendre éternelle. Quand nous publions une photo sur l'un de ces réseaux, le jeu social évoqué plus haut entre l'artiste et son modèle n'est plus celui de deux personnes mais est devenu un jeu auquel la société entière participe. Le simple commentaire fait devant une toile lors d'une conversation privée est aujourd'hui lisible par tous et restera écrit pour l'éternité. L'autoportrait, avant réservé à l'artiste, en est même devenu une nouvelle forme de mise en scène accessible à tous : le selfie.

Grâce à la facilité d'accès à Internet et à l'appareil photo sur smartphone, le portrait - au sens : expression graphique d'une personne/personnalité - est aujourd'hui composé de profils qui écrivent au fil des portraits la 'petite' histoire de chaque personne. La mémoire collective est ainsi inondée de 'petites' histoires qui n'ont pas leur place dans les livres mais en ont trouvé une sur Internet.

L'immortalisation picturale au XVIIe est aujourd'hui accessible à tous ceux qui possèdent un smartphone. Lorsqu'un peintre comme Rembrandt peignait un portrait il choisissait son modèle, même pour une commande, une forme de sélection avait lieu. Seule la bourgeoisie de l'époque avait accès à ce changement de mémoire. De nos jours, posséder un smartphone suffit. Le choix existe toujours mais dans le sens où c'est une auto-proclamation le plus souvent illégitime. Tout le monde n'est pas Rembrandt dans la mémoire n°2, mais tout le monde le devient dans la n°3.

L'INTIME

L'intimité est selon le Robert : *le caractère intime, intérieur et profond ; ce qui est intérieur et secret ; caractère étroit et profond (d'un lien) ; l'intimité d'une personne, sa vie intime, privée ; agrément, confort d'un endroit où l'on se sent tout à fait chez soi, isolé du monde extérieur.*

Quand Rembrandt peignait sa femme, nul doute qu'il le faisait dans l'intimité de son atelier avec sa belle qu'il regardait avec les yeux de l'amour. La relation était entre deux humains.

Aujourd'hui, admettons que je prenne une photo de ma femme avec mon smartphone pour immortaliser un moment d'intimité partagé, nous ne serions plus deux mais des dizaines peut-être même des centaines voire des milliers. Mon téléphone censé jouer un simple rôle d'appareil photo analysera alors le lieu, l'heure, l'angle de prise de vue. Il reconnaîtra ma femme, m'organisera un album souvenirs de ses plus belle photos, et nous proposera un restaurant si c'est bientôt l'heure de déjeuner etc. Le remplaçant de la peinture à l'huile est doté d'une forme d'intelligence fabriquée par l'homme : les algorithmes.

L'intimité nécessaire est ainsi partagée avec des ordinateurs d'inconnus. Ce moment précieux que nous n'avons pas choisi et qui n'a pas sa place dans la mémoire collective (la mémoire n°2) est malgré tout ancré dans la mémoire informatique (la mémoire n°3).

En plus d'avoir créé une nouvelle forme de mémoire collective, l'informatique - et le code qui assure son fonctionnement - joue un rôle profond dans toutes nos interactions sociétales. Ce fut le cas à chaque révolution industrielle, par exemple la télévision a profondément changé la manière dont chaque citoyen perçoit et se perçoit au sein d'une communauté.

LE LANGAGE

Le point commun entre nos trois mémoires est le langage. Écrit ou parlé, c'est grâce à la langue que l'humain communique et éduque. La révolution informatique aura certes imposé une nouvelle mémoire collective mais aussi un nouveau langage à la société.

La très grande majorité des humains utilisent ce langage par le biais d'interface graphique mais n'en maîtrisent pourtant pas le moindre mot. Paradoxalement, nous sommes les plus gros utilisateurs d'un langage dont nous ne parlons pas un seul mot.

Il faut également avoir à l'esprit qu'un algorithme n'est rien d'autre qu'un morceau de code qui automatise l'intention d'un développeur. Tout comme c'est le cas de la parole qui a pour but de formaliser la pensée pour la rendre accessible aux autres. Le code retranscrit dans le réel la pensée d'un ou plusieurs humains à la vitesse d'un ordinateur.

Il y a ainsi deux différences entre le langage que nous parlons et celui des ordinateurs: la vitesse de traitement de l'information ainsi que son caractère répétitif. Le code s'exécute de plus en plus vite et la même pensée peut être répétée sur un nombre de sujets infini avec une précision mathématique.

PORTRAITS INTIMES

Les portraits intimes visent à saisir la mise à nue la plus intime en utilisant *l'outil à portrait* actuellement le plus répandu : le smartphone. L'essentiel de notre vie privée ainsi que toutes les facettes de notre personnalité sont présentes dans nos téléphones. Toutes nos intimités, celles que nous partageons avec des proches ou publiquement autant que celles que nous publions ouvertement. Cette intimité si particulière est, avec notre consentement, partagée à des tiers qui ne cessent de les analyser à des fins que nous ne maîtrisons pas.

Le code écrit sur la toile n'est pas lisible par un humain, pourtant en la regardant le spectateur accède physiquement à l'intégralité des données présentes dans le téléphone. Messages, photos, mails... tout, absolument tout est rendu lisible. Le modèle se présente ainsi tel qu'il est et non plus tel qu'il voudrait être représenté. C'est au moment de la sauvegarde, où le modèle rencontre l'artiste que la mémoire de l'instant, propre au *ici et maintenant* prend forme.

Le code ainsi neutralisé sur la toile ne s'exécute plus. Il reste rempli de sens pour qui aura compris la toile mais n'a plus aucune utilité informatique. La seule personne capable d'analyser la toile dans son intégralité est le modèle. Les quelques humains qui l'auront côtoyés dans sa 'vie 2.0' feront malgré eux partie de la toile et pourront imaginer en lire des morceaux. Contrairement à la mémoire ineffaçable de l'informatique, les souvenirs humains qui émanent de la peinture retrouvent le même rôle que la 'petite' histoire de *Marcel Renaissance*, l'émotion derrière les souvenirs disparaîtront en même temps que ceux qui parlaient de lui.

La mémoire n°1 change d'état :

- . Même si l'anecdote existe à travers la toile, elle devient illisible tout en étant bien plus documentée qu'auparavant.
- . L'anecdote, réservée à la mémoire n°1, devient éternelle et perd son caractère privé.
- . L'humanité qui en résulte est préservée tant que des mémoires cérébrales sont vivantes.

La mémoire n°2 prend place de façon traditionnelle :

- . La toile inachevable faisant office d'objet d'art, elle conserve son rôle historique.
- . Le modèle prend également vie dans la mémoire collective. Ce changement d'état implique cependant un changement radical sur la vie du modèle. Son intimité rentre dans l'espace physique et peut être située géographiquement et observée publiquement.

La mémoire n°3 perd sa fonction :

- . Le code n'étant plus lisible par un ordinateur, il ne peut plus être analysé.
- . Le modèle continue sa vie numérique comme à son habitude. Partant du principe qu'une toile sera prise en photo et publiée sur Internet, son intimité occupera alors une place numérique qui le dépasse.

PROCESSUS DE CRÉATION

Le processus graphique a pour objectif de respecter les codes de la mémoire n°2 et d'y écrire le contenu de la mémoire n°3. Ainsi l'utilisation de la toile, du gesso, de la peinture acrylique et de l'écriture sont une nécessité. La peinture n'ayant pas d'objectif autre que d'exister comme peinture, le geste du pinceau est ramené à l'essentiel et l'écriture est faite à main levée.

1. Réaliser un backup du téléphone du modèle. Les données étant cryptées par le système de sauvegarde des éditeurs, je n'ai personnellement pas accès aux données du téléphone. Le modèle doit tout de même déverrouiller son téléphone pour que l'ordinateur puisse obtenir l'archive.
2. Par mesure de sécurité l'archive est cryptée et les clés de cryptage effacées dans la foulée.
3. L'archive est ouverte avec un éditeur de code.
4. La toile mesure 1 mètre par 1 mètre, le fond est peint en noir. La peinture est appliquée de manière verticale. Utiliser la peinture est nécessaire cependant il n'y a pas d'intention graphique. La peinture est simplement appliquée sur la toile, le geste est dénué de sens. La peinture (en tant que matière) est là pour affirmer sa filiation avec le genre du Portrait dans l'Histoire de l'Art.
5. Les caractères sont peints à main levée grâce à un feutre rempli de peinture blanche. La toile est divisée en deux colonnes de 32 lignes contenant 32 caractères soit 1024 caractères par toiles. De même, l'écriture ramène à la présence corporelle de l'artiste, au geste qui trace sur la toile.
6. Un cartouche donne l'identité du modèle ainsi que le nombre de toiles nécessaires pour achever le portrait. Le trait est fait sans repère.
7. Un portrait peut être considéré comme complet avec un minimum de 8 toiles ainsi que l'impression complète du code. Pour mesure, un portrait de 10Go reviendra à imprimer un livre contenant 172 270 350 336 caractères.
8. Les toiles sont produites par série de 8 afin de respecter l'unité informatique.
9. Le nom des toiles est obtenu grâce au schéma suivant:
NOM - N°/XXXXXXXX - DD/MM/YYYY@00h00. Là encore, ce choix place l'œuvre dans une filiation artistique liée au champ de la gravure où les règles de tirage imposent une numérotation de 0 à x, une date et un titre.
10. L'espace de la toile est réservé au modèle, les toiles sont donc signées au dos. La signature respecte aussi les codes de l'Histoire de l'art, en tant que revendication d'un acte créatif, né à la Renaissance, avec l'invention du Portrait.