

Le visage : l'autre du portrait ? The Face: The Other of the Portrait?

André-Louis Paré

Numéro 114, automne 2016

Visages
Faces

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/83444ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (imprimé)

1923-2551 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Paré, A.-L. (2016). Le visage : l'autre du portrait ? *Espace*, (114), 56–65.



LE VISAGE : L'AUTRE DU PORTRAIT ?

André-Louis Paré

D'emblée, le visage semble proprement humain. Difficile de croire qu'il serait, comme le prétend Lyotard, inhumain¹. Toute une tradition philosophique, depuis les Grecs anciens jusqu'à nos jours, considère le visage comme cette part de nous-mêmes où s'éclaire la particularité de notre espèce, incomparable à tout autre être vivant. En le décrivant, Sartre convient que le visage, distinct du corps, est une « transcendance visible² ». Son contemporain Levinas en fait l'idée centrale de sa philosophie éthique. Le visage est alors synonyme d'infini, étranger à toute définition, à toute volonté de le réduire au même³. Est-ce pour ces raisons que, dans l'histoire de l'art, le visage est souvent un sujet de prédilection ? Que, depuis l'Antiquité, il est sculpté, peint et, de nos jours, surtout photographié ? Certes, il ne faut pas confondre le visage éthique, celui qui correspond à l'autre, homme ou femme, qui me fait face et m'oblige à l'aimer, au visage esthétique, celui qui se rend visible en image et se présente sous la forme du portrait. Mais est-ce aussi simple ?

The Face: The Other of the Portrait?

From the outset, the face seems to be proper to humankind. It is difficult to believe that it would be, as Lyotard argues, inhuman.¹ In a long philosophical tradition, from the Ancient Greeks until today, the human face is considered to be unique among living creatures, expressing the distinctiveness of the human species. Sartre describes the face as “visible transcendence”² and distinct from the body. His contemporary Levinas makes the face the core idea of his ethical philosophy. For him, the face is synonymous with infinity, impervious to all definition, to any reductive meaning.³ Perhaps these are some of the reasons why the face has tended to be a favourite subject of art history; why, since Antiquity, it has been sculpted, painted and, more recently, photographed. Of course, we should not confuse the ethical face, which corresponds to the other human who faces me and compels me to love them, with the aesthetic face, which appears as an image and is presented as portraiture. Yet is it actually this simple?



Raphaëlle de Groot, *Tous ces visages* (détail/detail), 2007-2008. Installation, Musée d'art contemporain de Montréal. Photo : David Jacques.

Faces/Masks

In 2007, artist Raphaëlle de Groot created *Portrait de clients*, a series of masks composed of drawings made on paper placed over her face.⁴ As is the case with many of her art projects, making these masks involved the general public's participation. Carrying out the performance in Ottawa, in a former bank, de Groot asked participants to select an identity file of a former bank client from among the papers that had been left behind on-site. Participants then described the information in the file, such as the name, age, sex, height, hair and eye colour, to the artist, who drew a portrait of the client on the paper covering her face. De Groot carefully followed the participants' instructions, using the coloured pencils they suggested. Once the portrait was considered finished, the artist and

participant selected a wig together and took a Polaroid photo. De Groot then used a similar method for the performance *Il volto interiore*⁵ (the inner face), which she did later that year in an art gallery in Rome. The artist invited visitors to describe the features of a person of their choice. She then followed their directions, engaging in a discussion with the visitor in order to draw a portrait of the person and transform the absent face into an image.

Several elements from these two interventions reappeared the following year in an installation presented at the Musée d'art contemporain de Montréal.⁶ Titled *Tous ces visages*, the installation included drawings and Polaroid photographs hung on the wall, as well as several stacks of masks arranged on two tables. This was also accompanied by a video, which described the collaborative process of making the masks. Despite the simplicity of the results, the process of drawing these faces points to the difficulty involved in imagining them. In de Groot's exercise, there is a lack of detailed information—the memories of faces are

Visages/masques

En 2007, avec *Portrait de clients*, l'artiste Raphaëlle de Groot accomplit une série de masques qui résulte de dessins faits sur papier placé sur son propre visage⁴. Comme pour plusieurs de ses actions artistiques, la production de ces masques demande la participation du public. Réalisée à Ottawa, dans une ancienne banque, cette performance exigeait que les participants choisissent une fiche d'identité d'un client, laissée sur place. À partir des informations obtenues, tels le nom, l'âge, le sexe, la taille, la couleur des cheveux et des yeux, les personnes volontaires transmettaient à l'artiste ces données élémentaires afin qu'elle puisse dessiner, sur la feuille qui lui couvrait le visage, le portrait du client. Avec des crayons de couleur qui lui étaient proposés, de Groot suivait attentivement leurs instructions. Lorsque le portrait était considéré comme achevé, l'artiste et la personne participante choisissaient ensemble une perruque, et une photo polaroid était prise. Un stratagème similaire a été appliqué, la même année, lors d'une action faite cette fois dans une galerie romaine. Intitulée *Il volto Interiore*⁵ (le visage intérieur), cette intervention demandait aux spectateurs de participer à l'élaboration d'un dessin représentant le visage d'une personne de leur choix. Pour chaque dessin, de Groot suivait ce que son interlocuteur lui demandait d'accomplir. Il s'établissait, alors, une discussion en vue de donner forme à un visage absent transformé en image.

Plusieurs éléments de ces deux interventions se sont retrouvés, l'année suivante, dans une installation présentée au Musée d'art contemporain de Montréal⁶. Intitulée *Tous ces visages*, cette installation était composée de dessins et de photos polaroid fixés au mur; de plusieurs masques empilés les uns sur les autres et déposés sur deux tables. Le tout était accompagné d'une vidéo témoignant du processus de fabrication de ces masques. Malgré la simplicité du résultat, ce processus de mise en forme d'un dessin de visage rappelle la difficulté de l'imaginer. Dans l'exercice proposé par de Groot, il y a certes le manque d'informations obtenues : le souvenir parfois un peu flou des visages de personnes connues, celui du choix restreint des couleurs qui empêche la précision dans le teint de la peau, sinon de la couleur des yeux, mais il y a aussi une quête d'identification qui se matérialise dans un dessin qui rappelle le masque mortuaire. Après tout, une image – *imago* en latin – désignait, à l'origine, le masque d'une personne décédée calqué sur le visage du défunt.

Visages/Portraits robots

Dans l'Antiquité gréco-latine, le masque ne désigne pas uniquement le masque mortuaire, il est aussi celui qui s'identifie au visage. On le nomme *propôpon* en grec et *persona* en latin. Il s'impose d'abord au théâtre. Peu à peu, cette notion passera de la scène à l'espace civique; de personnage, il deviendra une personne. En participant au processus d'individuation, le visage se manifestera au sein d'un espace social plus vaste. Ce sont justement des personnes qui ont disparu de cette scène publique que l'artiste argentin Leandro Berra a souhaité se remémorer visuellement, mais en vain. Devant la difficulté de reconstituer des visages d'amis, victimes de la dictature militaire qui a sévi dans son pays de 1976 à 1983, il s'est tourné vers un outil informatique, le logiciel *Faces* dont se servent plusieurs corps policiers afin de fabriquer le portrait de personnes recherchées. Tout comme le tableau synoptique d'Alphonse



Raphaëlle de Groot, *Il volto Interiore*, 2007.
Performance. Photo : Giorgio Benni.

Bertillon, ce logiciel propose des centaines d'éléments physiologiques pour les diverses parties du visage⁷. Malgré les imprécisions possibles et les approximations, Berra l'utilisera à nouveau afin de permettre à des personnes de son entourage de fabriquer leur autoportrait. S'agissant désormais d'un jeu, ils étaient invités à créer une image d'eux-mêmes sans repères visuels, tels un miroir ou une photographie. Pour compléter cet exercice, Berra ajoute à l'autoportrait robot une photo de la personne, à la manière d'une photo d'identité. Certains de ces diptyques ont été montrés lors du plus récent Mois de la photo à Montréal⁸. C'est aussi avec ces comparaisons d'images que le spectateur y trouve un intérêt. Bien qu'amusant, cela soulève la difficulté de nous imaginer tels que nous sommes. D'autant que le visage que l'on cherche à produire repose sur la capacité des participants à se reconnaître dans les choix que la machine lui offre. Sans doute, peuvent-ils être utiles d'un point de vue judiciaire, mais pour celui qui tente de se représenter en image, ces fragments renforcent le sentiment que sans miroir ou photographie, le visage est principalement de l'ordre du désir.

somewhat vague, the limited selection of colours makes it difficult to render skin or eye colour exactly—yet there is a quest for identification that also is represented in a drawing that recalls a death mask. After all, an image—*imago* in Latin—initially designated the mask of a dead person modelled on the face of the deceased.

Faces/Facial Composites

In Classical Antiquity, the mask did not only indicate the death mask, it also identified the face. Called *prosopeon* in Ancient Greek and *persona* in Latin, it was used initially in the theatre. Gradually, this concept shifted from the stage to civic space, from *persona* to person. By being part of the process of individualization, the face henceforth appeared in a much broader social space. Argentinean artist Leandro Berra wished to visually remember, albeit in vain, precisely such persons who disappeared from the public stage. Finding it difficult to recreate the faces of his friends, victims of the military dictatorship that ruthlessly ruled his country from 1976 to 1983, he turned to *Faces*, software used by law enforcement worldwide to develop facial composites of suspects. Just like Alphonse Bertillon's synoptic table, the software provides hundreds of physiognomic characteristics for various parts of the face.⁷ Despite the possible imprecision and approximation, Berra used the software again, inviting his acquaintances to engage in a game of making their self-portraits without using any visual aids, such as a mirror or a photograph.



To complete the work, Berra juxtaposed the self-portrait/facial composite (*autoportrait robot*) with a passport-like photograph of the person. Some of the diptychs were shown at the most recent Mois de la photo à Montréal.⁸ The comparison between the images is compelling to viewers. While amusing, it also reveals how difficult it is to picture oneself accurately, especially since the face one seeks to reproduce is based on the one's ability to recognize oneself in the choices the software offers. These fragmented images no doubt have a forensic usefulness, but for those trying to represent themselves in an image, they reinforce the feeling that without a mirror or photograph the face is mostly a matter of desire.

Although different—portraits become masks in one case and facial composites in the other—the memory exercises de Groot and Berra propose are nothing more than fictions, a combination of subjective memory, desire and imagination. From an entirely different standpoint, scientists at Microsoft, ING and TU Delft (University of Technology), with the assistance of art historians from museums (Mauritshuis and Rembrandthuis), have created a “self-portrait” of Rembrandt. This was not a case of recreating a face based on personal knowledge, but of reconstructing it based on a set of data able to render a portrait of the famous Dutch painter on canvas. For eighteen months, the team of data analysts and computer scientists used sophisticated 3D software to analyze digital representations of hundreds of Rembrandt's paintings, collecting information on thousands of morphological details, such as the size of various parts of the face the artist had painted dozens of times. The algorithm used this data to create a painting that a 3D printer printed onto canvas. The commission was simple: reproduce the portrait of a white man, between 30 and 40 years old, with his head turned towards the right. Needless to say, this technical feat has nothing to do with the talent of a forger able to copy an artwork, no matter how difficult. The resemblance, or stylistic accuracy, is in the transmission of instructions that enables the printer to produce a portrait that is close to a real Rembrandt. A product of industry and spectacle, this “fake” Rembrandt pays tribute to the connection between artificial intelligence and artistic creation. While requiring a redefinition of copyright, the digital revolution also challenges what we understand by the word “creation” today.

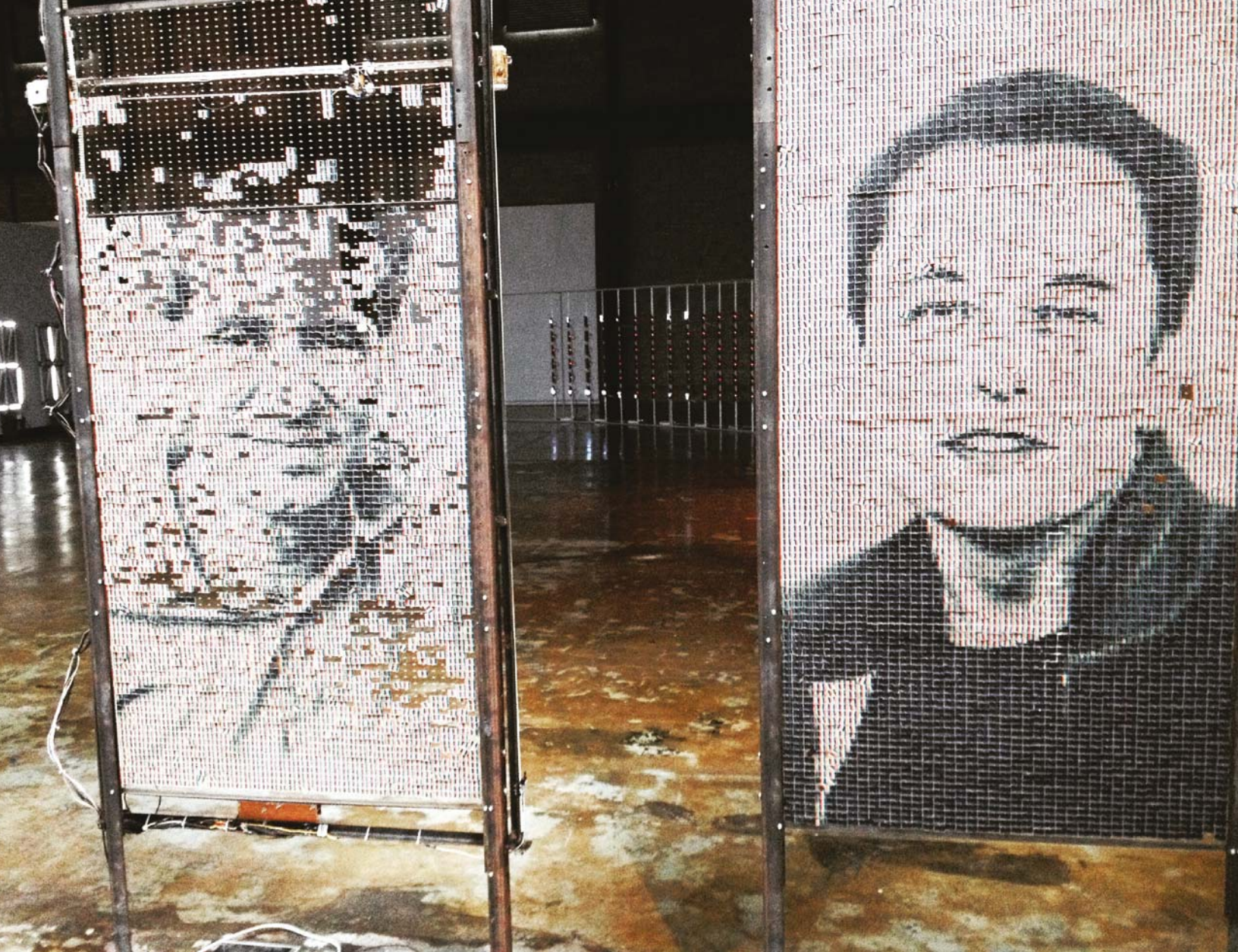
Because it visualizes the human face, portraiture has often been associated with humanist thought. In this tradition, the production of art is linked right away to its creator. Although certain art practices, particularly those called avant-garde, have often challenged this theologically based way of conceptualizing art production, the digital era is now forcing us to reconsider the relationship between the human gesture and the

Leandro Berra, Ariane A. de la série/*from the series Autoportraits robots*, 2005. Impression jet d'encre sur papier satiné/Inkjet print on satin paper, 50 x 75 cm. Photo : Leandro Berra. Avec l'aimable permission de l'artiste et/ Courtesy of the artist and Galerie UNIVER/ Colette Colla, Paris.

Leandro Berra, Mathieu A. de la série/*from the series Autoportraits robots*, 2005. Impression jet d'encre sur papier satiné/Inkjet print on satin paper, 50 x 75 cm. Photo : Leandro Berra. Avec l'aimable permission de l'artiste et/ Courtesy of the artist and Galerie UNIVER/ Colette Colla, Paris.

Patrick Tresset, SRNP Étude humaine #1, 2016. Vue partielle de l'installation/ Partial view of the installation. AUTOMATA, Biennale internationale d'art numérique/International Digital Art Biennial, Montréal. Photo : André-Louis Paré.





Paolo Almario, *dyforme (détail/detail)*, 2016.
Installation. AUTOMATA, Biennale internationale
d'art numérique/International Digital Art Biennial,
Montréal. Photo : Nathalie Bachand.

technological non-human one. In this regard, the installation *5RNP Human Study I*, created by artist and scientist Patrick Tresset, is worth mentioning. Presented at the 3rd International Digital Arts Biennial (BIAN), which was meant to reflect on the future of humanity in the era of advances in artificial intelligence,⁹ Tresset's installation involved five robots set up on five school desks. Through an ingenious mechanism, the robots—composed of digital cameras or webcams and mechanical arms—sketched the facial features of a person, who had agreed to be the model, with ballpoint pens on sheets of white A4 paper. Each session, which lasted exactly 40 minutes, resulted in a series of drawings that were then hung on the wall.

For this former painter, it seems important to maintain a reference to the classical way of drawing the face. With this “theatrical robotic installation,” he tries to recreate the relationship that must exist between the subject, the one who creates, and the model, the object under study. However, here the fact remains that robots executing the task through

electronically transmitted data upstage the eye and hand, essential to making a drawing. The robot, which the artist named Paul, sketches portraits as though drawn by a human hand. The process and final results are so surprising that viewers are intrigued precisely by the “human” dimension Tresset gives the robots.¹⁰ The artist does not hide anything: as an autonomous machine, Paul is programmed to give a human quality to “his” drawings. As “creative prosthesis,” the robot works in a manner similar to the way one does in the creative process; the artist is undoubtedly the one who conceives of the results obtained, but his talent is closely connected to the effectiveness of artificial intelligence.

— Faces/(In)human

The new relationship between machines that have become autonomous and artistic creation makes Tresset's device very compelling. Also at the biennial, artist Paolo Almario, originally from Colombia, developed an analogous device, though not in relation to drawings but to portraiture this time. Titled *dyforme*, Almario's installation is a series of eight portraits—three women and five men—placed in chronological order.¹¹ Thanks to their achievements in computer science, cybernetics and robotics, these key scientific figures have contributed or continue to

Bien que différents, les exercices de mémoire, proposés par de Groot et Berra, en devenant des portraits devenus masques chez l'un et des portraits-robots chez l'autre, sont ni plus ni moins des fictions, un mélange de mémoire subjective, de désir et d'imagination. C'est dans une tout autre perspective que les scientifiques, associés à Microsoft, ING et TU Delft (University of Technology), avec l'aide des historiens de l'art rattachés à deux institutions muséales (Mauritshuis et Rembrandthuis), ont créé un « autoportrait » de Rembrandt. Il ne s'agit plus, dans ce cas, de reproduire un visage à l'aide de connaissances personnelles, mais de le reconstituer à partir d'un ensemble de *data* capable de recomposer sur une toile un portrait du célèbre peintre hollandais. Pendant dix-huit mois, l'équipe d'informaticiens a procédé, avec des numérisations en 3D et des logiciels très perfectionnés, à l'analyse de centaines de ses tableaux. Il s'agissait de numériser des milliers de détails morphologiques, notamment, la taille des diverses parties du visage que Rembrandt avait peintes des dizaines de fois. À la suite de toutes ces données, l'algorithme a ainsi pu créer un tableau dont le produit final était transposé sur une toile grâce à une imprimante 3D. La commande était simple : reproduire le portrait d'une personne représentant un homme blanc entre 30 et 40 ans avec la tête tournée vers la droite. Certes, cet exploit technique n'a rien à voir avec le talent d'un faussaire apte à copier une œuvre, aussi difficile soit-elle. La ressemblance, voire la fidélité au style, se trouve dans la transmission d'instructions permettant à la machine d'exécuter une commande dont le résultat sera un portrait se rapprochant d'un véritable Rembrandt. Fruit de l'industrie et du spectacle, ce « faux » Rembrandt fait l'éloge de l'association entre intelligence artificielle et création artistique. Tout en exigeant la redéfinition du droit d'auteur, la révolution numérique bouleverse la façon de considérer ce qu'il nous faut entendre aujourd'hui par le mot « création ».

Parce qu'il rend visible le visage humain, l'art du portrait a souvent été associé au courant humaniste. Dans cette tradition, la production en art est d'emblée associée au sujet créateur. Même si les pratiques artistiques, particulièrement celles dites d'avant-gardes, ont souvent ébranlé cette conception développée sur fond de théologie, l'ère du numérique nous oblige désormais à repenser le lien entre l'humain et le non-humain technologique. À ce sujet, l'installation *5RNP Étude humaine #1* de l'artiste et scientifique Patrick Tresset ne manque pas d'intérêt. Présentée dans le cadre de la 3^e édition de la Biennale internationale d'art numérique (BIAN), laquelle se voulait une réflexion sur le devenir humain à l'ère des nouvelles recherches sur l'intelligence artificielle⁹, l'œuvre de Tresset rassemblait cinq robots et autant de pupitres d'écopier. Avec un mécanisme ingénieux, les robots composés de capteurs et de bras mécaniques devaient transcrire sur des feuilles A4 de papier blanc et avec un stylo à bille noir les traits d'un visage, ceux de la personne qui veut bien servir de modèle. Chaque séance, qui dure exactement 40 minutes, donne lieu à une série de dessins qui sont alors disposés au mur.

Pour cet ancien peintre, il semble important de conserver une référence à la façon classique de dessiner un visage. Aussi, par son « installation robotique théâtrale », il tente de reproduire cette relation qui doit exister entre le sujet, celui qui crée, et son modèle, l'objet étudié. Pourtant, il n'en demeure pas moins que l'œil et la main, essentiels dans la production d'un dessin, sont ici éclipsés par des robots qui exécutent cette tâche selon les données transmises électroniquement. Le robot, que l'artiste prénomme Paul, produit alors des portraits comme s'il s'agissait de ceux faits par un humain. C'est cette dimension « humaine » que Tresset



Paolo Almario, *dyforme* (détail/detail), 2016. Installation. AUTOMATA, Biennale internationale d'art numérique/ International Digital Art Biennial, Montréal. Photo : Gridspace.

applique au robot et qui suscite de la part des spectateurs de l'admiration, tant le processus et le résultat final surprennent¹⁰. D'ailleurs, Tresset ne s'en cache pas : comme machine autonome, Paul est commandé pour donner une impression d'humanité à « ses » dessins. En tant que « prothèse créative », le robot s'exécute de façon telle que dans ce processus artistique, l'artiste est sans doute celui qui pense le résultat qu'il met en place, mais son talent est intimement lié à l'efficacité produite par l'intelligence artificielle.

Visages/(in)humain

C'est ce rapport inédit, entre des machines, devenues autonomes, et la création artistique, qui rend si intrigant le dispositif mis en place par Tresset. Toujours dans le cadre de cette biennale, l'artiste d'origine colombienne Paolo Almario a aussi développé un dispositif associé, non pas, cette fois-ci, à des dessins, mais à des portraits. Intitulée *dyforme*, l'installation d'Almario est constituée d'une série de huit portraits – trois femmes et cinq hommes –, disposés en ordre chronologique¹¹. Grâce à leur exploit dans les domaines informatique, cybernétique ou robotique, ces personnalités du milieu scientifique ont contribué ou contribuent encore à ce qu'il nous faut désormais appeler la « révolution numérique ». Parmi ces personnalités, se trouvent Elon Musk, directeur de SpaceX et

contribute to what is now called the “digital revolution.” These individuals include Elon Musk, founder and CEO of SpaceX and Tesla Motors, and Ray Kurzweil, the Director of Engineering at Google and a proponent of transhumanism, a current of thought that promotes the advent of the posthuman. Along with other scientists, these thinkers consider the role of humans in the technological system. In the context of BIAN, the theme of which was *AUTOMATA: Art Made by Machines for Machines*, references to these influential figures are far from innocent.

Presented as photographic mosaics, the portraits are made up of 4,800 pictorial elements composed of three lines coloured red-green-blue, which is the computer coding of colour. Over the course of the exhibition, the portraits gradually disintegrate into thousands of small unidentifiable pieces that fall to the ground. Only the nearby labels remind viewers of the identities of the people selected for this installation. The automated mechanical device that the artist designed and which dismantles all the portraits is called the “order machine.” The artist previously used a similar device in the installations *transformé* (2014) and *fauxrmé* (2015).¹² In these works, the portraits represented Colombians involved in the arrest of the artist’s father, a political figure who has been imprisoned under false accusations. Thus, deconstructing the images of soldiers and judges working for the arbitrary establishment, or dismantling the portraits of scientists serving a utopia paid for by an industry that imposes its “philosophy” of a future world is to suggest new modes of existence and liberate the ethical potential of the face.

In conclusion, the deconstructive devices the artist has designed predict a different vision, on the subject of which technological knowledge is not to be outdone. Almario skilfully uses digital art resources, and his “order machine” does not serve a fantasized humanity. While it is true that the technoscientific project carried out in a capitalistic context flirts with the inhuman and the possibility of thought without the body, Lyotard reminds us that the inhuman is not only produced by the technological system currently in development, but is also manifested in other ways.¹³ In the case that concerns us, technological knowledge provides access to memory that is not digital, but one that imagines the face in a new way, as being the other of the portrait.

Translated by Oana Avasilichioaei

1. Jean-François Lyotard, *The Inhuman: Reflections on Time*, trans. Geoffrey Bennington & Rachel Bowlby (Cambridge: Polity Press, 1991), 2.
2. Jean-Paul Sartre, “Faces,” trans. Richard McCleary in *The Writings of Jean-Paul Sartre (Volume 2): Selected Prose*, eds. Michel Contat & Michel Rybalka (Evanston: Northwestern University Press, 1974), 71.
3. Emmanuel Levinas, *Totality and Infinity: An Essay on Exteriority*, trans. Alphonso Lingis (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1991), 194 and following.
4. This project was created for *Rendre réel/Making Real*, an exhibition Marie Fraser curated for the Quebec Scene Arts Festival, held in Ottawa from April 19 to May 5, 2007.
5. The exhibition and performance were presented at Z2O Galleria – Sara Zanin (Rome, Italy) from November 6 to December 29, 2007.
6. Raphaëlle de Groot’s installation was presented at the 1st edition of The Québec Triennial, which took place from May 24 to September 7, 2008.
7. Inventor of criminal anthropometry, Alphonse Bertillon (1853-1914) developed a system for identifying facial characteristics, called the Bertillon system or *bertillonage*, which was the basis for the facial composite.
8. Leandro Berra’s exhibition, *Autoportraits robots*, was presented at Atelier Circulaire, as part of the Mois de la photo à Montréal, from September 10 to October 10, 2015.
9. Titled *AUTOMATA: Art Made by Machines for Machines*, BIAN was presented by Elektra at Arsenal Contemporary Art (Montreal), from June 3 to July 3, 2016.
10. See the artist’s portfolio at <http://patricktresset.com/>.
11. They are Charles Babbage, Adele Goldberg, Grace Hopper, Ray Kurzweil, Ada Lovelace, Elon Musk, John von Neumann and Norbert Wiener.
12. The installation *transformé* was presented on March 20 and 21, 2014 at the Studio de création en arts numériques, at the Université du Québec à Chicoutimi, while the exhibition *fauxrmé* was shown at OBORO (Montreal), from March 14 to 28, 2015.
13. Jean-François Lyotard, *op. cit.*, 2.

André-Louis Paré is an independent curator and art critic. He has written many articles for visual art magazines and has had numerous essays published in monographs. He co-curated the exhibitions *Cynismes ?* (Manif d’art 3, Québec, 2005), *Québec Gold* (Reims, 2008) and *Monuments aux victimes de la liberté* (AXE NÉO 7, Gatineau, 2015). He also was the curator for *Hors de moi/Beside My Self*, an exhibition presented at Expression (Saint-Hyacinthe, 2008) and at the Maison de la culture Côte-des-Neiges (Montreal, 2011). More recently he curated *Mutations*, an exhibition presented at the Magasin Général (Rivière-Madeleine, 2016). In December 2013, he became the Editor of *ESPACE art actuel*.

de Tesla Motors, et Ray Kurzweil, directeur de l'ingénierie chez Google et un des penseurs du transhumanisme, ce mouvement de pensée qui souhaite l'avènement du posthumain. Avec quelques autres personnalités du milieu scientifique, ces idéologues incitent à une réflexion sur la situation de l'humain au sein du système technique. Dans le cadre de la BIAN, dont le thème est *Automata, l'art fait par la machine pour les machines*, les références à ces personnes sont loin d'être innocentes.

Présentés sous forme d'images photomosaïques, ces portraits sont faits de 4800 éléments picturaux et composés de trois lignes colorées rouge-vert-bleu, soit le codage informatique de la couleur. Or, pendant la durée de l'exposition, ces portraits vont peu à peu se désagréger en milliers de petits morceaux non identifiants et se retrouver sur le sol. Seuls les cartels placés tout près rappelleront aux spectateurs l'identité des personnes choisies pour cette installation. Conçu par l'artiste, le dispositif mécanique automatisé régissant l'ensemble des portraits a pour nom « machine de l'ordre ». Un dispositif similaire a été utilisé précédemment dans des installations nommées *transformé* (2014) et *fauxrmé* (2015)¹². Dans celles-ci, les portraits représentaient des personnalités de Colombie impliquées dans l'arrestation de son père, homme politique, toujours emprisonné sous de fausses accusations. Ainsi, défaire des images de militaires ou de magistrats au service d'un ordre établi de façon arbitraire, ou décomposer les portraits de scientifiques au service d'une utopie à la solde d'une industrie qui impose sa « philosophie » du monde à venir, c'est suggérer de nouvelles formes d'existence, libérer le potentiel éthique du visage.

Bref, les dispositifs de décomposition orchestrés par l'artiste laissent présager une vision différente à propos de laquelle le savoir technique n'est pas en reste. Almario a beau utiliser les ressources de l'art numérique, sa « machine de l'ordre » n'est pas au service d'une humanité fantasmée. Certes, le projet technoscientifique, mené au sein de l'esprit du capitalisme, flirte avec l'inhumain, avec la possibilité d'une pensée sans corps, mais l'inhumain, comme le rappelle Lyotard, n'est pas seulement engendré par le système technique en cours de consolidation, il peut se manifester autrement¹³. Dans le cas qui nous occupe, le savoir technique donne accès à une mémoire non plus numérique, mais à une mémoire qui imagine à nouveau frais le visage, comme étant l'autre du portrait.

1. Jean-François Lyotard, *L'inhumain. Causeries sur le temps*, Paris, Éd. Galilée, 1988, p. 10.
2. Michel Contat et Michel Rybalka, *Les écrits de Sartre*, Paris, Gallimard, 1970, p. 564.
3. Emmanuel Levinas, *Totalité et infini. Essai sur l'extériorité*, Paris, Le livre de poche, p. 211 et suivantes.
4. Ce projet a été réalisé dans le cadre de l'exposition *Rendre réel/Making Real* (commissaire : Marie Fraser) organisée pour le festival Scène Québec, à Ottawa, du 19 avril au 5 mai 2007.
5. Cette exposition-performance a été présentée à ZZO Galleria – Sara Zanin (Rome, Italie) du 6 novembre au 29 décembre 2007.
6. L'œuvre installation de Raphaëlle de Groot a été présentée dans le cadre de la 1^{re} édition de La triennale de Montréal qui a eu lieu du 24 mai au 7 septembre 2008.
7. Inventeur de l'anthropométrie judiciaire, Alphonse Bertillon (1853-1914), a mis en place un système d'identification de traits physiologiques, nommé le « bertillonage », qui sera à l'origine du portrait-robot.
8. L'exposition *Les Autoportraits robots* de Leandro Berra a été présentée à Atelier Circulaire dans le cadre du Mois de la photo à Montréal du 10 septembre au 10 octobre 2015.
9. Intitulée *AUTOMATA. L'art fait par la machine pour la machine*, la BIAN était présentée par Elektra, à l'Arsenal (Montréal), du 3 juin au 3 juillet 2016.
10. Voir le portfolio de l'artiste sur <http://patricktresset.com/>
11. Il s'agit de Charles Babbage, Adele Goldberg, Grace Hopper, Ray Kurzweil, Ada Lovelace, Elon Musk, John Von Neumann et de Norbert Wiener.
12. L'installation *transformé* a été présentée les 20 et le 21 mars 2014 au Studio de création en arts numériques de l'Université du Québec à Chicoutimi tandis que l'exposition *fauxrmé* l'a été à la galerie OBORO (Montréal), du 14 au 28 mars 2015.
13. Jean-François Lyotard, *op. cit.*, p. 10.

André-Louis Paré est critique et commissaire indépendant. Il est auteur de plusieurs textes parus dans des revues spécialisées en arts visuels, ainsi que de nombreux textes publiés dans des monographies. Il a cosigné les expositions *Cynismes ?* (Manif d'art 3, Québec, 2005), *Québec Gold* (Reims, 2008) et *Monuments aux victimes de la liberté* (AXENÉO 7, Gatineau, 2015). À titre individuel, il a été commissaire de l'exposition *Hors de moi/Beside My Self* présentée à Expression (Saint-Hyacinthe, 2008) et à la Maison de la culture Côte-des-Neiges (Montréal, 2011). Récemment, il était commissaire de l'exposition *Mutations* présentée au Magasin Général (Rivière-Madeleine, 2016). Depuis décembre 2013, il est directeur et rédacteur en chef de la revue *ESPACE art actuel*.