

**ETC**

## **Jean-Pierre Seguin : Le portrait proto-numérique**

Michaël La Chance

---

Portrait de soi

Numéro 68, décembre 2004, janvier–février 2005

URI : [id.erudit.org/iderudit/35165ac](http://id.erudit.org/iderudit/35165ac)

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC

ISSN 0835-7641 (imprimé)  
1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer cet article

La Chance, M. (2004). Jean-Pierre Seguin : Le portrait proto-numérique. *ETC*, (68), 33–36.

---

Tous droits réservés © Revue d'art contemporain ETC inc., 2004

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]

---



Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. [www.erudit.org](http://www.erudit.org)



## ACTUALITÉS/DÉBATS

### LE PORTRAIT PROTONUMÉRIQUE

**n**ous disons parfois de personnes qui ont fait de l'exercice et séjourné au grand air – qu'elles ont « bonne mine ». Mine serait emprunté à l'ancien français *minium*, du latin *miniare*, « colorer en rouge » puisque le minium est un oxyde de plomb rougeâtre, très apprécié pour les pigments en peinture et en teinturerie, en céramique et dans le verre, qui fut d'abord découvert dans le lit de la rivière Mino (lat. *Minius*) en Galicie, dans la nord-ouest de l'Espagne. Vous avez bonne mine : vous avez du rouge sur les joues. L'usage du minium était prisé chez les primitifs italiens, quand la couleur chair du visage était obtenue en entrecroisant des lignes vert pâle et des lignes vermillon. En peinture, tout le monde avait bonne mine, et ceux qui n'avaient pas l'éclat adamantin de la vie ne manquaient pas de paraître de « grise mine ». Pourquoi relater cette petite étymologie ? Elle signale bien que nous avons toujours établi un rapport analogique entre les matières qui permettent de peindre un portrait et la matière carnée du visage lui-même. Elle signale aussi, pour peu qu'on lui prête attention, que notre manière de décrire les choses en paroles dépend – pour une part – de notre manière d'en produire l'apparence en peinture, à la fresque, en vitraux, etc. Il est significatif de signaler cette dépendance historique du langage envers les pratiques de la vie concrète à

une époque où la pensée technicienne semble revenir à une autonomie complète par rapport à notre monde réel d'expériences. C'est ainsi que le langage verbal nous semble – à tort – une expression affaiblie et dérivée de l'exercice de la pensée rationnelle dans l'entendement. Il semble que notre langage verbal traduirait immédiatement une pensée désincarnée et dominante, une pensée qui appartient – et tire son autorité – du projet métaphysique de la *technè*. Alors qu'en fait, le verbal est venu se substituer à une diversité de formes d'expression, des gestes concrets de rituel et d'échange, qui coexistaient dans la société humaine, – et qu'il contient dorénavant. Mais la pensée se veut sans corps dès lors qu'elle est au service d'un projet de contrôle technique du monde physique.

#### Le numérique sans digital

Ces questions ne sont pas nouvelles. Cependant, elles se révèlent d'une grande actualité pour qui veut interroger les bases anthropologiques du numérique. Car si nous parlons de choses selon notre façon de les peindre, ce que nous venons d'évoquer à l'instant, nous les calculons aussi selon notre façon d'opérer manuellement le calcul. Oubli, qui semble systématique, et qui devient éminemment important à l'époque du numérique. Nous avons tendance à prêter au mental une capacité de calcul qui précéderait toutes nos façons de



représenter les nombres naturels, de les noter et aussi d'opérer manuellement (sur les doigts, sur les bouliers, etc.) ces calculs. Car nous sommes dominés par une métaphysique qui intronise une pensée sans corps, un calcul sans gestes, – et par conséquent un numérique sans digital.

« La numération, qui est d'abord un système moteur, et corporel, un ensemble de gestes longuement appris (compter sur ses doigts, puis sur abaques ou sur tables de multiplication et, finalement, mentalement) s'incorpore ensuite sous la forme d'un calcul mental en oubliant son origine manuelle. »<sup>1</sup>

La culture numérique est déjà naturalisée, – donc mythique, lorsque nous concevons que la pensée numérique est innée, que notre puissance de calcul relève d'un privilège de l'humain. Oubliant ainsi que nos idéalités mathématiques et autres formes *a priori* de notre entendement dépendent, pour une part, de notre capacité de projeter intuitivement des figures et de les fixer afin de pouvoir y revenir par le raisonnement. Ajoutons que cette situation prend un relief particulier avec les développements récents de la physique des particules quand aucune projection intuitive des calculs n'est plus dès lors possible. Quelles conséquences ces mutations de la culture scientifique ont-elles pour l'art ?

1. Rappelons d'abord que l'art a toujours tenté de faire voir les éléments idéaux qui permettent d'éprouver l'espace et de percevoir les figures, – sans être eux-mêmes des figures ou localisés dans l'espace. L'art tente de projeter de façon perceptible, dans l'espace et dans des figures, les conditions mêmes de la perception. C'est la visée sublime de l'art de nous offrir une saisie intuitive de l'irreprésentable.

2. L'art tente de réinstaurer la généalogie matérielle et corporelle de ces idéalités. Ainsi, les points géométriques, les coordonnées algébriques, – et par extension les pixels numériques, seraient non spatiaux et incorporels. Mais le projet artistique tend à retrouver le geste derrière la notation, le corps derrière l'écriture.

Cette problématique relative à la conception du nombre et l'apriorité du calcul étant posée, nous pouvons mieux apprécier l'enjeu du portrait numérique en art : l'œuvre d'art offre un espace de régression où devient possible un retour du refoulé de notre culture technique dominée par la technique, – avec entre autres une réhabilitation de l'origine manuelle du calcul. Ainsi, un portrait réalisé par Jean-Pierre Seguin avec 3000 boutons, commandités par la compagnie Boutons du Canada Ltée, ne manque pas d'évoquer pour nous les jetons de l'abaque dont la manipulation dans un jeu de colonnes est calcul. Il y a une élaboration et une extériorisation du nombre qui est liée à des gestes de la main, qui est liée à un comportement moteur du corps mais aussi – et de plus en plus – à un comportement machinique et prothétique à l'extérieur du corps.

Les portraits de Seguin deviennent l'occasion d'une réflexion : d'où vient le numérique ? Ils nous invitent à scruter des visages humains, dont le traitement pictural s'apparente avec ironie à la représentation numérique, pour nous interroger sur les origines manuelles et humaines du calcul. Nous savons que la tradition du portrait, que nous pouvons sommairement schématiser dans une opposition entre Reynolds et Gainsborough, nous invitait à interroger la figure humaine afin de nous donner – dans le cas de Gainsborough par exemple – la possibilité d'envisager les conditions matérielles de la conscience<sup>2</sup>. Contre la tendance à l'idéalisation néo-platonicienne, s'oppose depuis toujours en peinture, et particulièrement dans le portrait, une tendance au scepticisme, – c'est à cette tendance que se rattache le travail de Seguin. Ce qui devient évident dans une approche littérale de ces portraits : des têtes d'artistes fabriquées avec des milliers de pièces de casse-tête qui ne s'emboîtent pas ! Il y a dans chaque tête plusieurs casse-tête incomplets ! Aujourd'hui, alors que les technologies culturelles démontrent un pouvoir de manipulation et de diffusion de l'image sans précédent, il convient plus que jamais d'interroger dans la figure même ce qui permet son avènement comme figure. Certes, une figure géométrique peut être composée de points et de lignes, lesquels sont immatériels, sans surface et sans volume. Mais les figures que nous propose la culture du numérique, bien qu'elles s'écrivent dans des séquences de codes, dans un placement de pixels, – n'en sont pas moins corporelles, ne serait-ce par la dimension anthropologique de nos moyens d'encodage et des équipements électroniques. Ce que nous rappelle le travail pictural de Jean-Pierre Seguin dans une démonstration qui ne manque pas de simplicité et d'ironie quand il lui suffit de simuler le numérique, l'instrument de toutes les simulations, – dans une parodie protonumérique.

#### Figures rematérialisées

Le portrait classique vise une mise en présence du sujet. La perfection technique du portraitiste, ou encore du paysagiste, dans le réalisme de la figuration, permettait d'éviter que le détail ne vienne provoquer une attention excessive pour le procédé. Alors le paysage, ou le portrait, devient le lieu d'une expérience esthétique que ne peut expliquer une accumulation de détails. Cette démarche en art semble quelque peu apparentée au débat actuel en science autour de la notion d'émergence. De deux choses l'une : les organismes, les phénomènes et les événements (y compris nos événements psychiques) seraient le résultat d'une convergence d'effets produits par une multiplicité d'automates. Ou bien nous devons admettre plutôt que la figure est un phénomène émergent, quand sa forme existait de façon préalable dans notre esprit, ce qui nous permet de la reconnaître. Contre cette idéal-



lisation dans la peinture, Jean-Pierre Seguin place au premier plan le détail, qu'il veut sériel, objectal et commun, – afin que le spectateur se rappelle que nous constituons nos figures – non pas à partir de rien, mais à partir du monde d'objets et d'usages que nous appelons quotidien.

Certains portraits nous paraissent ainsi étranges et superbes, très dérangement. Il y a une série de portraits en codes barres (Raymonde April, Michaël La Chance...) où chaque individu n'est plus que verticales irrégulières. Comme prisonnier derrière une grille, comme occulté par le code barre qui l'identifie. Ainsi, l'individualité de chacun s'en trouve *oblitérée* : réduite à une vignette iconographique (le timbre), estampillée par le « cela a été » d'un instantané (le numéro : 04 12 2001 de mon portrait indique le moment précis de la prise de vue) et jetée dans l'oubli. Nous sommes différents parce que nous sommes tous, dans des mesures différentes, différemment effacés par le temps, cette verticalité implacable.

Un projet de Seguin nous remet en l'esprit le rouge du *minium* évoqué ci-dessus : l'artiste recherche un commanditaire qui lui offrirait 3000 rouges à lèvres pour effectuer un portrait en relief que l'on devra dire « discret » (entendu ici au sens de dis-continu) malgré le rouge et « cosmétique » bien qu'il ne cache rien. Quel rapport analogique entre les lèvres d'abord, puis tout le visage, avec les bâtons de rouge à lèvres superposés qui serviront à les peindre et même à les sculpter ? La question est déjà intéressante – sans même envisager les connotations sexuelles et politiques du support analogique.

Dans la culture numérique, le fait même de figurer semble devenu très abstrait, – ce qui se trouve ici contrasté avec la dimension très concrète des éléments constitutifs de la figure. Avec ses portraits « empuzzlés », « emboutonnés », Seguin partage sa fascination pour le rôle du support dans le portrait, quand le support peut déconstruire la figuration proposée, ou la recontextualiser de façon inattendue. Tout comme les images sont composées de petits détails, ainsi – semble-t-il – l'identité humaine est composée de mille composantes, lesquelles sont rassemblées de façon à réaliser une essence de l'humain. Si le pixel est la plus petite unité perceptible à l'écran, ainsi Seguin s'intéresse-t-il à faire varier ce qu'on pourrait appeler le « pictel », c'est-à-dire la plus petite unité picturale qui viendrait constituer le tableau : que cela soit un code barre, un bouton, une pièce de puzzle... – Ce qu'il fallait rappeler, contre la transe cyberculturelle, c'est que l'image repose sur des objets. Les objets ne sont pas les accessoires de la mise en scène de notre monde, ils figurent déjà ce monde – ce sont les inducteurs anthropomorphiques d'une certaine invention de l'humain, car nous avons intériorisé et finalement naturalisé ces manipulations.

Cette démarche semble également motivée par l'apparition de la photographie numérique, à une époque où nous avons développé un fétichisme du pixel. Nous parlons beaucoup de « résolution » et admirons les avancées rapides de l'image numérique – l'accroissement des PPI (*Pixels Per Inches*). Pourtant, nous n'avons jamais été préoccupés de savoir combien il y a de particules fines de pastel au pouce carré : le PPPI de *Pastel Powder Per Inches* ! Ce qui ne manque pas d'étonner, c'est que nous en sommes venus à tolérer des images à 100 PPI : nous tolérons le grain de la pixellisation, nous en tirons une jouissance presque tactile. Serait-ce un besoin de rendre les images plus palpables pour ne pas succomber à l'illusion ? Aujourd'hui, les images commandent une lecture plus rapprochée, nous sommes littéralement invités à rentrer dans l'image – ce que propose techniquement la réalité virtuelle. Dans l'œuvre quelque peu ironique de Jean-Pierre Seguin, cette lecture rapprochée nous fait découvrir un tableau tout à la fois plus abstrait qu'il ne le semblait et plus concret.

Nombre de ces figures réalisées avec des objets sont des portraits d'artistes (Guido Molinari, Michel Goulet, Raymonde April, Melvin Charney, Chuck Close, etc.). Ainsi, à ce processus, J.-P. Seguin convie l'histoire de l'art en la personne d'artistes contemporains. Il écrit l'histoire au présent : les « monuments » qui comparaissent ici ne sont pas faits de marbre mais de boutons. Nous dirons d'eux qu'ils sont *perplexes* – tout comme en anglais on dirait « *puzzled* ». Ainsi, la représentation est-elle mise en « pièces » et déboîtée... pour ne pas dire déboutonnée.

Pouvons-nous affirmer que tout est figure lorsqu'on se tient à une certaine distance des choses, et que tout redevient objet lorsqu'on réduit cette distance ? Les tableaux de Jean-Pierre Seguin ne sont pas les mêmes selon la distance et aussi l'assignation discrète. On s'étonne de la capacité de figurer des pièces assemblées, il y a un détournement des objets pour en faire des images qui laisse perplexe. En même temps, une familiarité s'installe d'emblée : la culture des objets est partagée de tous, elle induit un ensemble prédéfini de réflexes culturels et perceptifs. Seguin joue sur cette ambiguïté de l'image quand celle-ci, supportée par de multiples systèmes de codification, propose des tableaux saisissants par leur effet de présence.

MICHAËL LA CHANCE

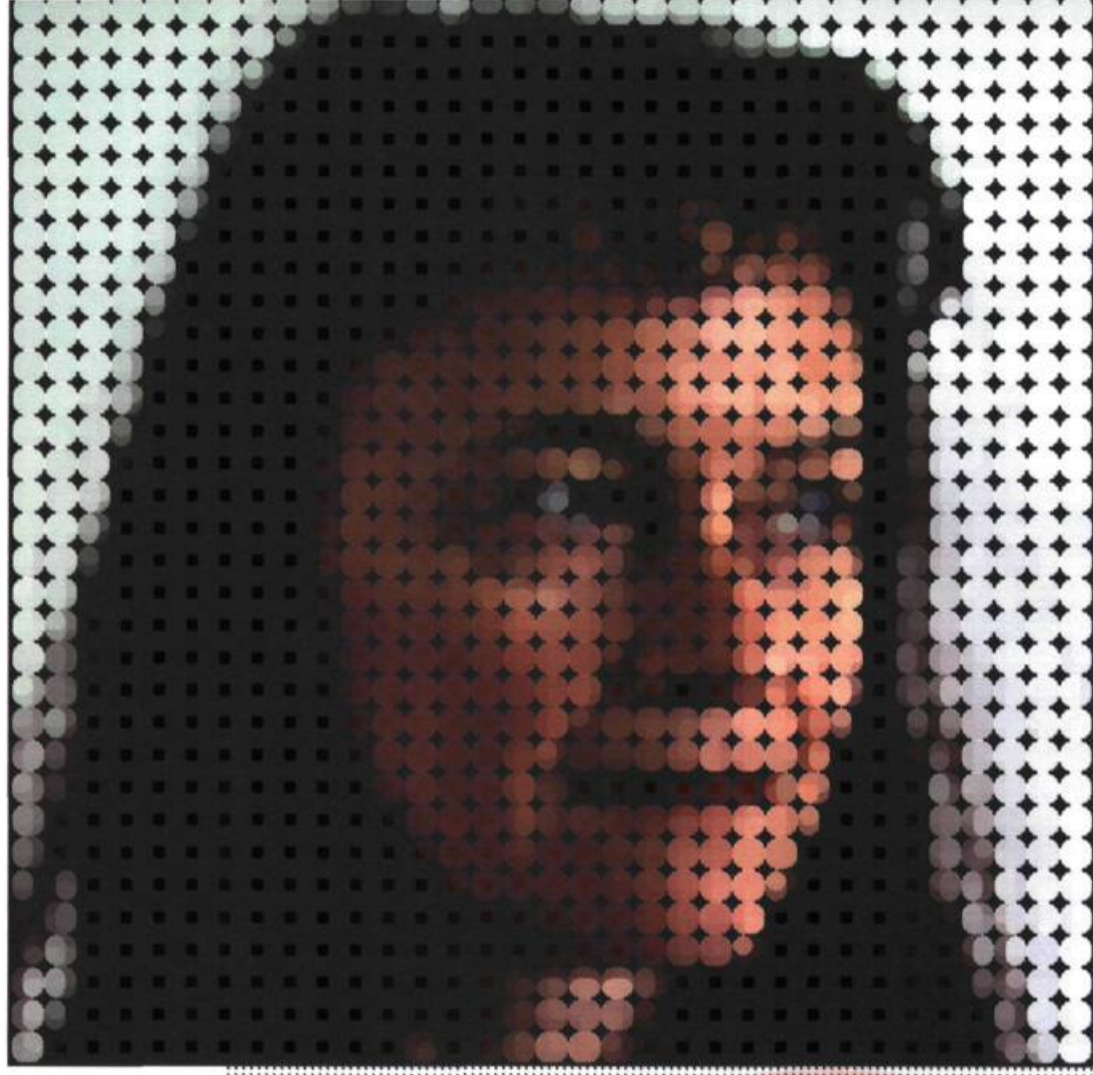
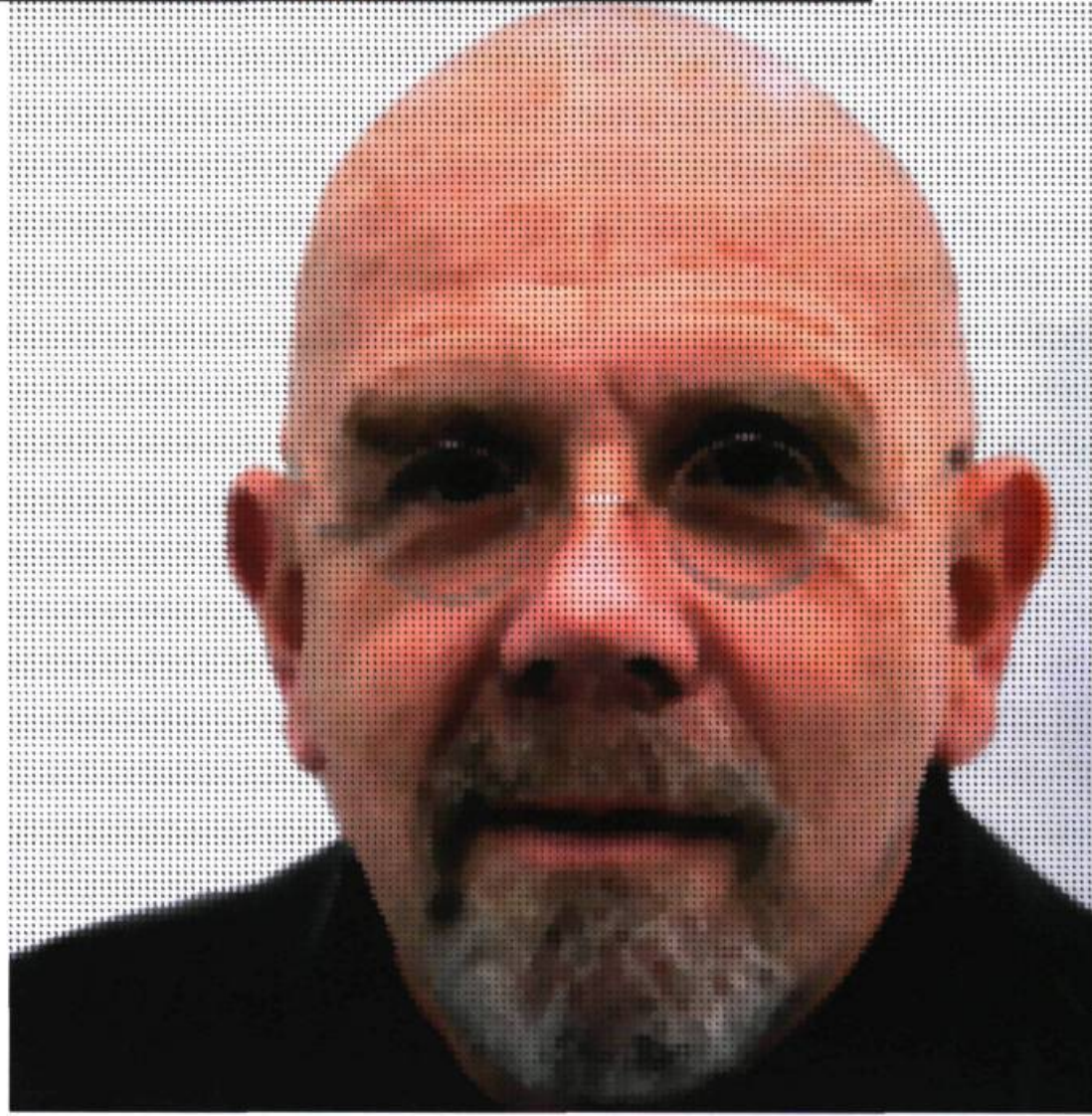
#### NOTES

<sup>1</sup> Bernard Steigler, *Philosophe par accident. Entretiens avec Élie During*, Gallilée, coll. Débats, 2004, p. 56-57.

<sup>2</sup> Edgar Wind, « Hume and the Heroic Portrait » (1931), *Hume and the Heroic Portrait. Studies in Eighteenth-Century Imagery* (J. Anderson éd.), Clarendon Press, Oxford, 1986, p. 5.



Jean-Pierre Seguin : C. C., 2003. Encre archive sur toile ; 112 x 112 cm.



Jean-Pierre Seguin, R. A., 2003. Encre archive sur toile ; 112 x 112 cm.