

### La trace du corps

Dans notre réalité de plus en plus dominée par les structures numériques, la question du statut et de la signification du corps et, plus généralement, de la corporéité revêt une importance croissante. Dans ce contexte, un lieu commun courant consiste à déduire du caractère éphémère du numérique la disparition complète du corps. Or, c'est d'une certaine manière tout le contraire qui se produit. Chaque acte de numérisation, chaque processus numérique contient un substrat corporel. C'est avec notre corps que nous activons l'espace numérique, avec nos doigts et nos mains qui se déplacent sur les écrans tactiles et les claviers. Et pour envoyer des données numériques, nous continuons à avoir besoin de supports de mémoire et de capteurs matériels, afin de recevoir les signaux des mouvements physiques et, à l'aide d'algorithmes, de les convertir en signaux électriques qui enregistrent simultanément tout ce que les corps physiques déclenchent en cliquant. Les choses sont donc plus complexes qu'il n'y paraît à première vue. Le corps ne disparaît pas dans l'espace numérique mais les processus numériques le soumettent, dans des proportions encore inédites, à une quantification, un ciblage et une classification extrêmes qui réduisent la complexité réelle du corporel à des données basées sur des algorithmes. L'une des missions essentielles qui en découle pourrait consister à formuler l'ébauche d'un corps qui tire sa faculté de résistance du fait de ne pas être quantifiable et classifiable, ou du moins pas totalement, et qui affirme, en tant que corps, son indétermination structurelle et son caractère indéterminable.

Depuis 2013-2014, Elias Wessel travaille sur des projets dans lesquels il interprète des thèmes de société sous forme de photographies abstraites qui présentent toutes une proximité visible avec l'art pictural. Ainsi, lors d'un séjour d'étude en Russie suite à l'obtention d'une bourse, il a transformé dans sa série *Landscapes* (2014) la ville de Kursk, située près de la frontière ukrainienne, en tableaux rayés totalement abstraits obtenus en effectuant des mouvements panoramiques à la main, se dérochant ainsi aux attentes de ses hôtes, à savoir une documentation photo classique exploitable à des fins promotionnelles. Dans *Cityscapes* (2014/15), il a téléchargé simultanément des photos de mégapoles sur son écran jusqu'à ce que celui-ci, submergé par la masse de données, commence à produire des images corrompues qu'il a alors photographiées, telles des métaphores du chaos de ces métropoles qui ne cessent de s'étendre.

Le grand projet débuté en 2017, *Die Summe meiner Daten* (« La somme de mes données »), est à ce jour le projet le plus prégnant d'Elias Wessel. Dans ce travail photographique, l'artiste crée des images à la fois d'une beauté calculée et extrêmement révélatrices de la relation entre le corps et l'espace numérique.

Ce travail trouve sa source dans le smartphone et la tablette, ces armes numériques polyvalentes qui nous permettent aujourd'hui d'organiser notre vie dans une mesure telle que la perte, même temporaire, de ce rectangle magique peut nous pousser au bord de la crise de nerfs. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle les offres de « détox numérique » remportent un si grand succès. Le smartphone, surtout depuis qu'Apple en a fait un objet tactile potentiellement érogène, est devenu une drogue universelle légale dont nous sommes tous aussi dépendants que le toxicomane de sa seringue. Pourtant, il n'y a personne pour dire que les conséquences de cette addiction numérique en apparence inoffensive ne peuvent être aussi néfastes que celles de la dépendance aux stupéfiants. Comble de la perfidie, cette dépendance de nos corps au smartphone est en quelque sorte inévitable dans un monde dominé par les flux numériques. Sans cet appareil, en effet, l'accès à de nombreux domaines de notre vie, de la gestion de nos finances jusqu'à l'organisation de nos loisirs, s'il n'est pas totalement impossible, est en tout cas extrêmement compliqué. Ainsi, le smartphone est la première drogue qui, non seulement conditionne en grande partie notre vie sociale, mais constitue en outre un instrument politique incontournable d'organisation et de surveillance de la société à l'échelle à la fois individuelle et collective.

Dans trois séries d'œuvres, Elias Wessel se penche sur ce petit appareil qui analyse, enregistre, calcule en permanence nos moindres faits et gestes et dispose ainsi de données qui lui permettent d'anticiper largement nos actions futures, tandis que nous continuons plus ou moins de croire que nous avons la main sur ces processus. Dans *Off-Series*, l'artiste a photographié des écrans de smartphones, dont le sien, sur lesquels on peut voir des traces de doigts lorsque l'écran est éteint. Les éléments photographiés ont ensuite été agrandis et transformés en grands formats en couleur de 135 x 223 cm. Dans *On-Series*, Elias Wessel télécharge les images de *Off-Series* sur différents smartphones (dont le sien) puis les photographie à nouveau sur les écrans couverts de nouvelles traces de doigts, en utilisant différents éclairages, dont certains colorés. Les dimensions des photographies finales agrandies varient entre 199,8 x 164 cm et 222,4 x 164 cm. Enfin, dans *B/W-Series*, Elias Wessel a reproduit cette procédure en noir et blanc. Les travaux obtenus, dont le format varie entre 204,6 x 164 cm et 231,9 x 164 cm, visent à conférer à l'ensemble un caractère monumental. Il est important ici de mentionner la taille des œuvres car c'est en partie ce qui nous amène à nous situer sur le plan corporel par rapport à ces images. Par l'existence charnelle qu'elles présentent et représentent, elles nous font prendre conscience, à nous spectateurs, de notre corporéité.

La série qui produit l'effet le plus abstrait est celle en noir et blanc. *On-Series* est la plus picturale et la plus colorée. Les photos de *Off-Series* dégagent une luminosité presque magique, un chatoyement profond de bronze, cuivre et sépia. Elias Wessel choisit en toute connaissance de cause d'utiliser ici la photographie pour créer un effet éminemment

pictural. Ce choix s'avère pertinent d'une part parce que les écrans des smartphones et des tablettes ont déjà la forme d'un tableau, et d'autre part parce que le monde numérique propose absolument tout ce qu'il traite sous forme d'image uniquement. Mais ce qui apparaît sur les photographies d'Elias Wessel est avant tout une illustration extrêmement convaincante du corporel dans le numérique. Les marques de doigts en gros plan constituent un témoignage tangible du contact physique entre le corps et l'écran, tout en faisant l'effet de traces de larges coups de pinceau. Mais elles attirent également l'attention sur la signification première du terme anglais « digital » : « digitus » ne signifie finalement pas autre chose que « doigt » et « digitalis », « digital », ce qui indique que les premières opérations de calcul et de quantification, et donc la première étape sur la voie qui a mené à l'ordinateur, ont été réalisées en comptant sur les doigts.

Il est intéressant de constater que l'appropriation photographique par l'artiste d'interfaces utilisateurs servant à commander des processus numériques est montrée sur un mode pictural qui rappelle beaucoup le courant informel dans l'art abstrait d'après-guerre. C'est d'autant plus remarquable que l'art informel, né des expériences dévastatrices de la Deuxième Guerre mondiale et des atrocités du national-socialisme qui imprégnaient alors toutes les expressions esthétiques, prônait l'abandon de toute forme. Il y a donc une certaine ironie à voir Elias Wessel capter les traces physiques de notre volonté d'information permanente comme l'expression de l'impossibilité d'informer, de l'informel. En contemplant ces tableaux informels aux reflets lumineux, il devient de plus en plus clair que les interfaces utilisateurs que nous balayons de nos doigts pour accéder au monde ne fonctionnent finalement pas comme on nous l'avait toujours promis : elles ne sont pas, en effet, un portail d'accès à un contenu mais une surface lisse et hermétique, en verre rigide, que nous ne parviendrons jamais à traverser. Vu ainsi, le concept de l'interface utilisateur ne promet pas la souveraineté de l'être humain sur la technologie mais bien le contraire : la profonde impuissance de l'utilisateur vis-à-vis de la machine qu'il a en main. Derrière la beauté lumineuse des tableaux dont le chatoyement attire l'œil et dont l'esthétique nous replonge dans les années 1950, se cache en définitive un constat amer : en suivant les superpositions de traces sinueuses, telles des labyrinthes, laissées par les doigts de personnes anonymes, se dégage clairement l'impression que tous, y compris nous-mêmes, nous sommes irrémédiablement perdus en chemin. Ne reste que la trace de notre corps, cette empreinte grasse laissée sur une surface impénétrable tandis que nos doigts accédaient aux flux infinis de données. Un bien maigre reliquat de « la somme de nos données » qui, elle, est d'ores et déjà enregistrée ailleurs.