RadaЯ
ISSN : 2825-9696

9 | 2024
Point de contact

Chapitre 2 – L'art du faux contact : quand le contact direct est entravé

Chapter 2 – The art of false contact: when direct contact is impeded

https://www.ouvroir.fr/radar/index.php?id=694

Référence électronique
« Chapitre 2 – L'art du faux contact : quand le contact direct est entravé », *RadaЯ* [En ligne], 9 | 2024, mis en ligne le 26 juillet 2024, consulté le 26 octobre 2026. URL : https://www.ouvroir.fr/radar/index.php?id=694

Droits d'auteur
Licence Creative Commons - Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

Chapitre 2 – L'art du faux contact : quand le contact direct est entravé

Chapter 2 – The art of false contact: when direct contact is impeded

TEXTE

1 Lorsqu'il veut étendre son champ d'action, ses capacités ou encore ses interactions, l'être humain a tendance à recourir à des intermédiaires matériels : outils, prothèses, interfaces… L'usage de ces objets peut perturber le contact et créer une interférence en émettant une distance matérielle entre les deux entités qui se rencontrent. Dans le champ artistique, l'utilisation d'intermédiaires permet de provoquer de nouvelles expériences à partir des œuvres. Elle transforme nos gestes et habitudes en venant les contraindre. L'intermédiaire produit alors une sorte de « faux-contact », défini comme un contact physique qui ne peut pas avoir lieu ou qui n'a pas réellement lieu entre deux corps sans être simulé.

2 Rose Defer abordera la question de l'intermédiaire par le prisme de l'objet prothèse au sein de la pratique de l'Action Tattoo. Ici, le contact est perturbé par divers agents, objets ou contraintes physiques et environnementales qui produisent des interférences multiples et créatrices. Le tatouage, sorti des studios, se nourrit de cette spontanéité naissante, en remettant en cause l'aspect indélébile de la pratique.

3 Théo Petit-D'Heilly étudiera les modalités du contact lorsqu'il est simulé par une réalité virtuelle, dans une installation numérique ou un jeu vidéo. Lorsque deux entités, humaines ou non-humaines, interagissent, des liaisons inédites et asymétriques se créent. Dans l'œuvre *Anywhere out the world* (2000) – constitutive du projet *No Ghost, Just a Shell* (1999-2001) développé avec Pierre Huyghe et Dominique Gonzales-Foerster – Philippe Parreno expose deux versions du personnage fictif nommé AnnLee. Il met en scène la rencontre avec l'être numérique tout en dévoilant le vécu du « it », l'avatar soumis à son statut d'image. Il s'agira d'expliquer les modalités d'existence du personnage virtuel et le fonctionnement de l'interface utilisée par les artistes et les concepteurs de jeux vidéo. Il s'intéress-

era notamment à *Inscryption* (2018) de Daniel Mullins. L'objectif sera d'étudier comment le trouble du faux-contact est vécu du côté de l'entité numérique et du côté du spectateur, à la fois mis en contact et séparés par une distance matérielle et virtuelle.