

## Phillippe Boissonnet. Au creux de l'apparence : la communication

Monique Langlois

Number 49, Fall 1999

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9669ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN


0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Langlois, M. (1999). Phillippe Boissonnet. Au creux de l'apparence : la communication. *Espace Sculpture*, (49), 25–26.



Philippe Boissonnet,  
*In-Between*, 1997, Détail.  
Photo : P. Boissonnet.

# PHILIPPE BOISSONNET

## Au creux de l'apparence: la COMMUNICATION

MONIQUE LANGLOIS

**D**u 10 juin au 21 août 1999, Philippe Boissonnet présentait *In-Between* (1996-1997)<sup>1</sup> à la Maison de la culture Frontenac. Cette installation holographique et interactive rejoint un environnement électronique qui fait figure d'extension de notre propre corps et qui est de plus en plus présent dans notre vie quotidienne de cette fin du XX<sup>e</sup> siècle.

P. Boissonnet est connu dans le milieu de l'holographie depuis plusieurs années. À Montréal, il a d'abord exposé lors des événements *Images du Futur '87* et *'89*. Depuis, il expose régulièrement au Canada et à l'étranger. Ses références à des tableaux reconnus de l'histoire de l'art, tels *l'Adam* de la chapelle Sixtine de Michel-Ange, *Le déjeuner sur l'herbe* de Manet ou *Le nu descendant l'escalier* de Duchamp, attestent de sa réflexion sur le concept de représentation. Sans pour autant négliger la réception de l'œuvre, car avec les années, l'artiste a incité le public à être de plus en plus actif, comme en témoigne une installation de 1997, *La conscience des limites : Galiléo*, où les visiteurs<sup>2</sup> sont invités à faire l'expérience complète du contact interactif avec l'œuvre.

L'expérience est poussée plus loin dans *In-Between*, car tout en poursuivant ses recherches sur le regard, la perception et l'interactivité, P. Boissonnet oblige les visiteurs à communiquer entre eux s'ils veulent arriver à voir certaines images de l'installation ou à l'expérimenter dans son entier. Une brève description s'impose afin de mieux préciser les enjeux de cette mise en situation.

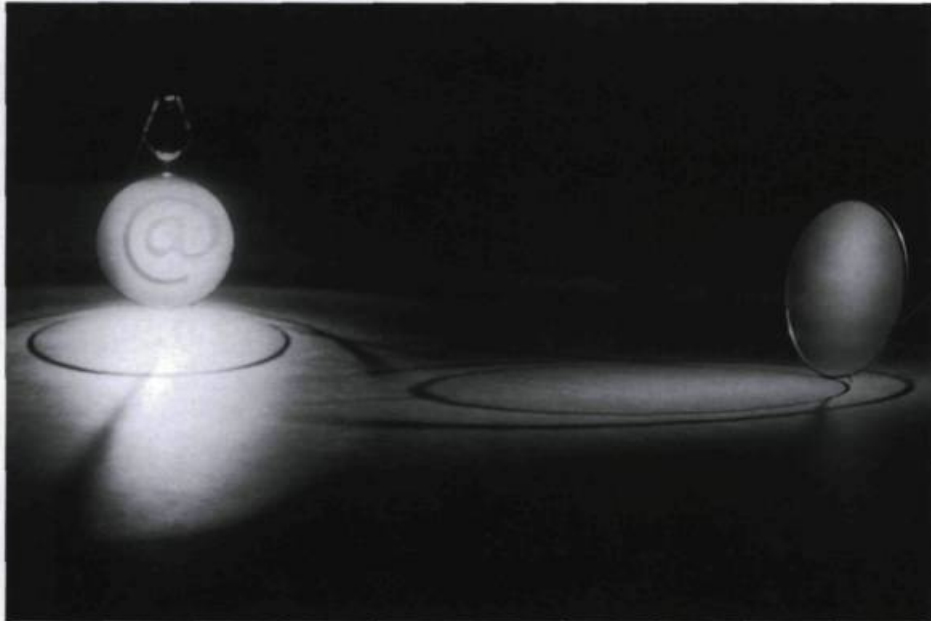
L'installation comprend trois hologrammes circulaires posés au sol et soutenus par une structure de forme conique. Les images présentées sont des shadowgrammes, soit des images enregistrées à partir de formes éclairées à contre-jour à travers une fente munie d'un diffuseur de lumière. Ces images présentent des personnages hommes ou femmes, des mains qui se touchent, les pronoms personnels, je et tu, qui désignent vraisemblablement le peintre et le visiteur ainsi que le signe @ qui renvoie à la correspondance électronique. L'articulation de ces éléments dans la conception de l'installation marque l'importance de la communication dans l'appréhension de l'œuvre. La mise en scène est astucieuse. Si aucun visiteur n'est présent, l'installation reste



dans la pénombre<sup>3</sup>. Elle n'existe qu'au moment de la mise en jeu de l'interactivité par un système de détection ultrasonique qui est déclenché au moment où un visiteur pénètre dans la salle d'exposition. Plusieurs situations sont possibles et l'installation ne peut être vue adéquatement

le visiteur dans un espace singulier pour le laisser face à ses propres initiatives. Il fait partie de ces artistes qui mènent de front une pratique empirique de recherche et de réflexion sur les problèmes liés aux métamorphoses du réel et sur les implications de l'interactivité et de la communi-

au moment de leur réception. C'est vraiment ce qui se passe pour les visiteurs d'*In-Between* qui sont tous des « actualisateurs<sup>6</sup> » en puissance d'une installation holographique et interactive qui oblige à penser à la communication et aux moyens d'y parvenir. ■



ment que quand trois visiteurs sont présents. Il s'ensuit que chaque visiteur doit nécessairement entrer en relation avec un autre pour voir des images, que ce soit celle de l'écran devant lequel il est placé, ou les autres qui font partie de l'exposition.

Il est tentant de parler de nouvelle étape « plastique » pour P. Boissonnet qui assume l'œuvre d'art à la fois comme objet de représentation et objet d'appréhension du sensible sous forme d'expériences vécues. *In-Between* nous fait passer de la représentation à la présentation, du monde de l'apparence à celui de l'apparition en raison de l'utilisation de shadowgrammes aux effets de trous noirs et d'auras qui apparaissent autour des personnages ou des signes immatériels qui les composent. Le regard est primordial. Regarder implique l'action de diriger les yeux vers un objet afin de voir, ou celle de considérer avec attention. Ces types d'action s'appliquent à chaque visiteur qui se voit obligé de bouger, de se retourner, donc de s'orienter afin d'actualiser l'œuvre. Il doit nécessairement interagir à la fois mentalement et physiquement dans une œuvre dont il est partie prenante. Une œuvre *in-between*, dans le sens d'entre-deux, soit un intermédiaire entre l'artiste et les visiteurs, et les visiteurs entre eux qui doivent communiquer par des paroles et des gestes.

En quelque sorte, P. Boissonnet conduit

la communication sur le visiteur éventuel. En un sens, ses installations holographiques et interactives rejoignent la réalité virtuelle, à la différence près que les visiteurs sont pour ainsi dire plongés dans un environnement virtuel et ce, sans visiocasques, datagants, capteurs sous une veste ou une combinaison. L'espace créé ressemble à l'environnement social électronique dans lequel nous vivons et dans lequel la machine prend une place de plus en plus « naturelle ». P. Boissonnet est parmi ceux que Fred Forest qualifie d'artistes « actifs » des nouvelles technologies de communication qui s'inscrivent dans une nouvelle culture qui repose sur la capacité pratique de communiquer<sup>4</sup>. Une communication en temps réel, si on se réfère au signe @, qui fait figure de clin d'œil à la correspondance électronique qui n'est pas faite pour différer mais pour faire et faire vite. Les images de l'installation holographique *In-Between* sont des images « reliant », pour reprendre un concept emprunté à Michel Maffesoli. Relier, c'est-à-dire « lier de nouveau, unir par voies de communication, être rattaché, appartenir » (Littré). Selon M. Maffesoli, « la reliance se fait autour d'images que l'on partage avec d'autres. Il peut s'agir d'images réelles, immatérielles, ou même d'idées autour desquelles on communique, peu importe<sup>5</sup> ». Ces images sont de toutes natures : médiatiques, artistiques, quotidiennes ou encore exceptionnelles. Le partage prend place

#### NOTES

1. L'installation *In-Between* a été exposée : janvier 1997, Atrium Paul-Émile Borduas, UQTR, Trois-Rivières ; septembre 1997, ISEA, School of the Arts Institute of Chicago ; février 1999, Galerie des Arts « La Fabrique », Université Laval, Québec.
2. Le terme visiteur et non spectateur est utilisé dans le cas d'installations car l'artiste qui réalise ce type d'œuvre crée un espace que le public devra visiter.
3. Afin de préciser les situations possibles, nous qualifions les shadowgrammes de A, B et C. S'il y a un visiteur devant A ou B, C s'éclaire ; s'il y en a un devant C, A et B s'éclairent. S'il y a deux visiteurs placés devant A ou B, C s'éclaire ; s'ils sont placés devant A, B s'éclaire et s'ils sont placés devant B et C, A s'éclaire.
4. Fred Forest, *Pour un art actuel. L'art à l'heure de l'Internet*, Paris, L'Harmattan, 1998, p. 117.
5. Michel Maffesoli, *La contemplation du monde*, Paris, Grasset, 1993, p. 147.
6. En ce qui concerne les installations interactives, le terme actualisateur est celui qui me paraît le plus adéquat pour désigner le visiteur que l'artiste met en situation.

**Philippe Boissonnet presented *In-Between* at the Maison de la culture Frontenac. In this holographic and interactive installation, while pursuing his enquiries into sight, perception and interactivity, the artist obliges visitors to communicate between themselves in order to access some of the images in the installation or to experience the work in its entirety. If no visitor is present, the installation remains in the dark. It only exists the moment interactivity is set in motion by an ultrasonic detection system triggered as soon as a visitor enters the exhibition space. Several situations are possible and the installation may be adequately seen only when three or more people are present. It follows that each visitor must necessarily interact with another to see the images, whether on the screen placed in front of him or on the others included in the exhibition.**

The visitor, whom Boissonnet leads into a singular space, is left on his own. Boissonnet is one of those artists that drives forward with an empirical practice of enquiry and reflection on problems connected with the metamorphoses of the real as well as on the implications of interactivity and communication for the would-be visitor. In this respect, the installations relate to virtual reality, with the difference that visitors are, so to speak, emersed in a virtual environment, sans head-mounted displays, interactive gloves, wearable sensors or outfits. The space that is created comes to resemble the electronic social environment in which we live and in which the machine takes on an increasingly "natural" role.

Philippe Boissonnet,  
*In-Between*, 1997.  
Installation holographique et interactive.  
Env. 9 m<sup>2</sup>.  
Photo : P. Boissonnet.