

Denise Gérin — Eau, ciel et terre Mémoire superposée d'éléments

Hedwidge Asselin

Volume 34, Number 135, June–Summer 1989

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/53829ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Asselin, H. (1989). Denise Gérin — Eau, ciel et terre : mémoire superposée d'éléments. *Vie des arts*, 34(135), 54–55.

GÉRIN

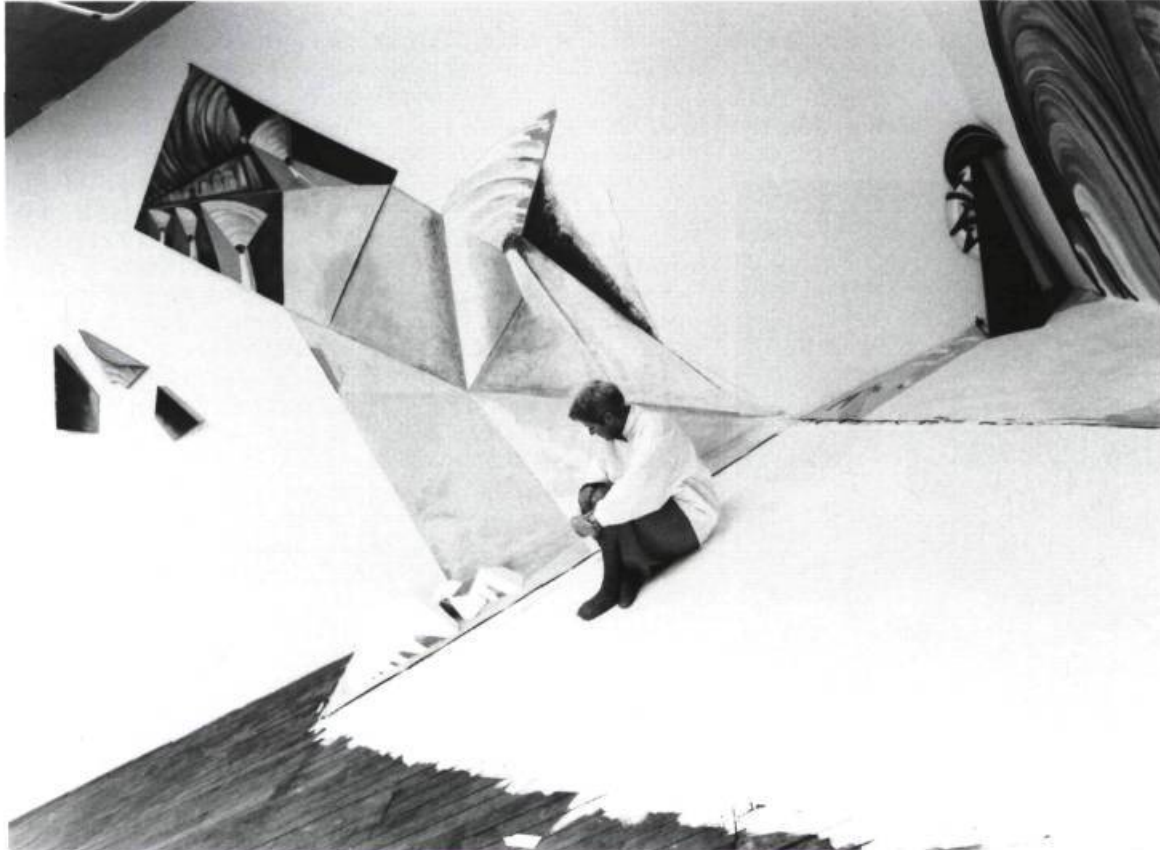
EAU,
CIEL
ET
TERRE

MÉMOIRE SUPERPOSÉE
D'ÉLÉMENTS

*C'est le regardeur qui fait
le tableau. (Duchamp)*

Une exposition-installation, d'un caractère nouveau, a lieu au Musée de Lachine, du 20 mai au 2 juillet 1989. Son objectif est de sortir le regardeur de sa passivité de voyeur et de le faire interagir avec l'œuvre et l'artiste. Toute une équipe assiste Denyse Gérin dans sa démarche. Claire Meunier, spécialiste en télématique, est préposée au domaine pédagogique et technologique, Annie Fugère, assistante de recherche, établit, auprès des écoliers, les liens entre les matières scolaires et les thèmes de l'installation. Dans son projet, Gérin est assistée de réseaux télématiques, installés à la fois au musée, à l'école et à l'atelier. Ceci permet aux regardeurs qui sont visés, en l'occurrence des écoliers du second cycle du primaire d'une école de Lachine, de «se familiariser avec la démarche et le thème, interroger et intervenir à leur façon, selon leurs goûts et leurs besoins, en s'appropriant la technologie mise à leur service.»

Il y a d'abord eu une appropriation de la part de l'artiste des lieux familiers du regardeur ciblé. Sous les thèmes de l'eau, du ciel et de la terre, qui seront ceux de l'installation, l'artiste regarde le paysage urbain de Lachine, sa situation en



DENYSE

Denyse Gérin dans son installation *Lieux de mémoire reconstitution*, 1987. (Photo Jacques Payette)

bordure du fleuve, et du canal, les différentes lumières, les espaces, les repères. Tout cela est noté, photographié. De retour à l'atelier, les images sont répertoriées et classées selon les thèmes. Puis un certain choix se fait suivant des qualités visuelles et plastiques. Des formes sont retenues: le mobilier urbain, les embarcations. Des lignes, des plans, la configuration des jardins et des bassins, la sinuosité des pistes cyclables et des promenades piétonnières retiennent l'attention de l'artiste.

L'élaboration de la représentation picturale se fait ensuite, appuyée sur une réflexion consignée dans le journal de l'œuvre écrit à l'ordinateur. Celui-ci nourrira la banque de données du serveur afin d'établir une communication active avec les élèves. Ceux-ci sont amenés à comprendre le processus créateur en suivant le même chemin que l'artiste. La conception visuelle de l'installation se fait à l'aide d'une maquette. Après le choix des matériaux, des couleurs et des moyens, le support technologique s'organise: appareils-photos, ordinateurs et imprimantes, terminaux Alex, magnétoscopes, moniteurs vidéo, projecteurs. L'appareil de la mémoire se met en place, prêt à fonctionner.

Denyse Gérin utilise la télématique pour établir un contact spécial avec le regardeur: «Cette technologie est non seulement la nouvelle mémoire de l'œuvre à faire, elle devient l'outil utilisé pour suivre pas à pas le processus créateur. L'ordinateur a reçu des données et emmagasiné des images à la manière d'un archi-



Illusion, 1988.
Acrylique sur toile.

viste, la télématique les transmet à qui en fait la demande. La télématique permet d'établir le contact, de le maintenir et de l'activer.» L'installation renforce ce contact puisqu'il permet au regardeur d'assister à la transformation de l'espace et de voir progresser le travail de l'artiste.

L'aspect de la participation dans ce projet n'est pas le moindre. En effet, au milieu même de l'installation, un mur est réservé aux jeunes écoliers de l'école primaire Philippe-Morin, soit un espace de quarante pieds de long sur huit de haut. A la demande de l'artiste, ils créeront un mural qui consistera en un immense collage collectif. Ils pourront introduire dans l'installation des objets trouvés, trafiqués ou fabriqués par eux. Cette collaboration de l'artiste et des regardeurs instaure entre eux une connivence qui rétablit l'aspect ludique de la création. Le jeu se fait dans et avec l'espace. Les objets sont réappropriés par la participation active des intervenants.

Certes, la nouveauté de cette approche de l'art permet de démythifier l'acte créateur auprès des jeunes. Ils retrouvent dans cette installation des objets familiers: carré de sable, bicyclettes, bancs, tables, escalades, etc. Les objets sont transformés par la magie du peintre, animés par des écrans vidéo, des bandes sonores. La démarche de Denyse Gérin s'inscrit dans la ligne de pensée de Nicolas Schöffer, artiste cybernéticien qui, en 1954, disait déjà: «Le rôle de l'artiste n'est plus de créer une œuvre mais de créer la création.» ■