

Musée de Valence hors les murs / Institut d'art contemporain, Villeurbanne

Suite de l'exposition :

A Valence : lux Scène nationale, Maison des Têtes, Bourse du Travail, Comédie de Valence (jusqu'au 30 avril), Salle des Clercs (25 mars - 21 juin)
A Bourg-lès-Valence : Lycée le Valentin
A Saint-Donat-sur-l'Herbasse : Palais Delphinal (24 avril - 21 juin)

Commissariat de l'exposition :

Dorothee Deyries-Henry : conservateur-adjoint du musée de Valence
Nathalie Ergino : directrice de l'Institut d'art contemporain, Villeurbanne
assistées de Chantal Poncet : chargée de la diffusion de la Collection en Région, Institut d'art contemporain, Villeurbanne

Rédaction des notices : Corinne Guerci, responsable du service des publics,
Adeline Lépine, assistante, Institut d'art contemporain, Villeurbanne

art3 est un lieu de diffusion d'événements d'art contemporain liés à des projets de recherche qui font état de la diversité de la création actuelle. L'aide à la création apportée aux artistes, notamment par le biais du programme d'échange à l'international, permet de proposer des formats variés (expositions, éditions, projets en lien avec des problématiques de territoire) et d'activer une circulation et un échange d'expériences et de compétences entre les différents acteurs impliqués dans les projets.

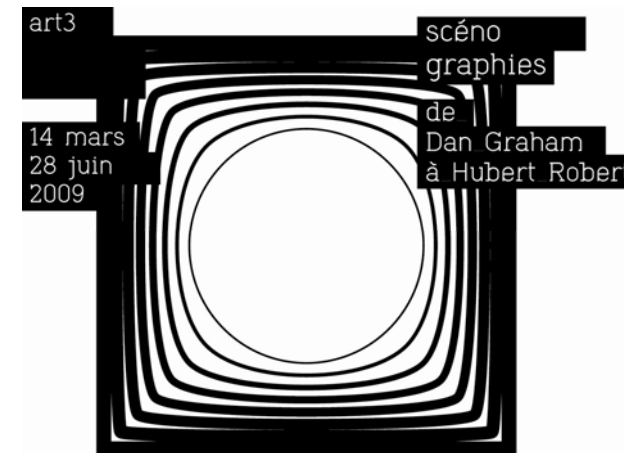
art3 reçoit le soutien du Conseil régional Rhône-Alpes, du Conseil général de la Drôme et de la Ville de Valence. En partenariat avec la Fondation de France dans le cadre de l'action Nouveaux commanditaires.

art3

8, rue Sabaterie
26000 Valence
Tél : 04 75 55 31 24
contact@art-3.org

Horaires : du mercredi au samedi 14h-19h

www.musee-valence.org
04 75 79 20 80



[musée de Valence](#)
[hors les murs](#)
[et Institut d'art](#)
[contemporain](#)
[Villeurbanne](#)

Scénographies de Dan Graham à Hubert Robert propose un regard contemporain sur les collections au fil d'un parcours dans huit lieux culturels et patrimoniaux. Autour d'Hubert Robert, artiste majeur du XVIIIème siècle dont le musée de Valence possède une exceptionnelle collection, l'exposition réunit une sélection d'œuvres qui interroge la notion de scénographie, depuis sa définition académique - représentation en perspective de l'espace, des sites, des édifices, des paysages et des décors - jusqu'à sa mise en espace contemporaine.

Dans le cadre de ce parcours, **art3** accueille des œuvres de Dan Graham et de Ceal Floyer qui explorent l'espace de manière gestuelle, perceptive, conceptuelle et critique. Les trois œuvres présentées, proches de l'esthétique de l'art minimal, questionnent la répétition sérielle, l'espace, le vide, le point de vue et surtout notre perception de la réalité.

Dan GRAHAM

(Urbana, USA > 1942), vit et travaille à New York

Project for Slide Projector, 1966-2005

80 diapositives couleurs, socle, projecteur diapos, câble

Two Cubes, One Cube Rotated 45°, 1985

Aluminium, miroir double-face, verre et bois (47,5 x 79 x 89cm)

Collection Rhône-Alpes - Institut d'art contemporain, Villeurbanne

Dan Graham cherche à ancrer davantage l'objet d'art dans l'espace public et à lui conférer une fonction socio-politique forte. *Two Cubes, One Cube Rotated 45°* est la maquette d'un pavillon. En 1986, dans le cadre de l'exposition *Chambres d'amis*, Dan Graham a présenté une œuvre intitulée *Children's Pavilion* dans le jardin d'un architecte. La maquette de ce pavillon se compose de deux cubes qui s'interpénètrent. Ils sont construits à partir d'un nombre égal de panneaux de verre et de miroirs à deux faces. Initialement, à l'intérieur de la structure, le spectateur devenait acteur de l'œuvre, faisant l'expérience de son déplacement, de la modification de ses points de vue, du changement de l'espace par les jeux de reflets et de lumière.

Pour Dan Graham, la maquette d'architecture est un hybride d'architecture et de sculpture. Elle constitue une mise en scène d'images, d'attitudes et perturbe la perception que l'on a de soi-même et de l'espace, de son rapport à l'autre, élargissant par là une situation artistique aux dimensions du corps social.

Selon l'artiste, si les maquettes renvoient à l'architecture vernaculaire (pavillons de banlieues américaines, abribus), à l'architecture moderniste et leurs miroirs sans tain, aux immeubles de bureaux, elles spéculent aussi sur le musée, la galerie comme forme et conditionnement de la représentation.

Project for Slide Projector est emblématique des préoccupations de l'artiste : une conception minimaliste, le travail de sculpture et les conventions de la représentation photographique. L'œuvre est constituée d'un projecteur à diapositives (quatre-vingt images) issues du reflet de l'artiste se photographiant sur une boîte transparente faite de plaques de verre. A chaque prise de

vue, il choisit un côté différent du cube de verre, et augmente les couches de verre (jusqu'au nombre de cinq), donc les boîtes emboîtées. Puis, les vingt images obtenues sont dupliquées quatre fois et insérées dans le projecteur dans un sens alterné. En 1969 un texte théorique présente ce travail expérimental.

« Je voulais faire les mêmes choses que j'avais vues dans le Pop art et l'art minimal, mais dans une situation plane, en photographie. Je voulais faire une nouvelle version des travaux de Larry Bell ou de Donald Judd sous la forme d'une exposition de diapositives » (Dan Graham, *End Movements*, 1969).

Ceal FLOYER

(Pakistan > 1968), vit et travaille à Berlin

Viewfinder (Viseur), 2006

Tirage cibachrome (100 x 70 cm) 5/5

Collection Musée de Valence (nouvelle acquisition 2008)

Le travail de Ceal Floyer réside en de minuscules manipulations spatiales, discrètes et à peine perceptibles. A travers des dispositifs simples et efficaces, l'artiste propose une mise en scène de l'espace et du vide, qui induit une réflexion sur la place du visiteur, le point de vue, le déplacement, ou encore, la perception de la réalité. Au premier plan de la photographie *Viewfinder*, une silhouette tient le viseur d'un appareil photographique. Les bras tendus semblent indiquer qu'elle souhaite capter l'image de quelqu'un se tenant face à elle. Cependant, une observation minutieuse de l'image permet de noter que le déclencheur de l'appareil est situé à gauche (toujours à droite dans la réalité). La prise de conscience de ce détail permet une inversion de la construction de la photographie : l'ombre située face au visiteur le prend en photo. *Viewfinder* pose alors la question du point de vue et de la construction du réel.