

**Dan Graham (1942- )**

***Two Cubes, One Rotated 45°*, 1986,**

armatures métalliques, vitres, miroir, 225 x 420 x 300 cm, collection Frac Grand Large — Hauts-de-France, Dunkerque, France.



*Two Cubes, One Rotated 45°* (Deux cubes, l'un tourné à 45°) de Dan Graham est une construction très dépouillée composée d'armatures métalliques, de vitres et de miroir. La composition est simple : un cube s'imbrique dans un autre tourné à 45°. Bien que minimale, cette sculpture, conçue pour être pénétrée par le spectateur, déstabilise complètement la vision et redéfinit la manière de percevoir l'espace.

### Les œuvres en question pour les élèves

Bien qu'elle se situe à la frontière de l'architecture, présentée dans un espace muséal, cette œuvre est perçue par l'élève comme une sculpture. Sa première surprise est donc de pouvoir se déplacer à l'intérieur d'une œuvre, de la parcourir. Un jeu corporel s'installe très vite avec cette construction : l'élève en fait le tour, il y entre et en sort. Il se regarde dans les miroirs et constate qu'il fait lui-même partie de l'œuvre. L'artiste cherche à **prendre en compte le spectateur**<sup>1</sup>, qui n'est pas seulement face à la sculpture, mais en devient acteur. L'élève fait **l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre**<sup>2</sup>. Avec son corps, il expérimente l'espace et les éléments construits.

Comment puis-je « voir » avec mon corps ?

Qu'est-ce que mon corps a à m'apprendre ?

Doit-on se déplacer pour comprendre le monde ?

En découvrant cette œuvre, l'élève comprend aussi rapidement que l'artiste se joue de ses certitudes visuelles. Avec *Two Cubes, One Rotated 45°*, l'élève est perturbé et se trouve en perte de repères entre ce qu'il croit être face à lui ou derrière lui. Les reflets et les transparences troublent sa vision. La perception de l'espace devient complexe, les cadrages et les points de vue se mélangent. Dan Graham met en place un **dispositif de représentation**<sup>3</sup> où les images reflétées et l'espace réel se mélangent. La vision devient complexe. L'artiste propose un **espace en trois dimensions**<sup>4</sup> qui redéfinit la manière d'appréhender le monde. Face à cette « machine » à voir autrement, le spectateur se questionne sur ce qui est réel ou représenté, sur ce qui peut faire basculer notre regard, modifier nos perceptions.

La perception que l'on a des choses et du monde dépend-elle du contexte ?

Pourquoi chercher à voir le monde autrement ?

Pourquoi remettre en question nos certitudes ?

Références aux programmes d'arts plastiques :

1/ La représentation plastique et les dispositifs de présentation / La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché (cycle 3)

2/ L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur / L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre (cycle 4)

3/ La représentation ; images, réalité et fiction / Le dispositif de représentation (cycle 4)

4/ Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace / L'espace en trois dimensions (cycle 3)