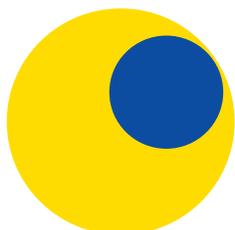


GIGANTISME — ART & INDUSTRIE
4 MAI 2019 – 5 JANV. 2020
PARCOURS-JEUX FAMILLE

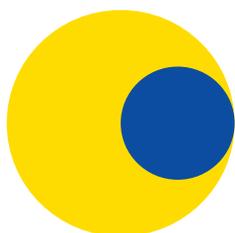
ORIGANISME

The word 'ORIGANISME' is rendered in a bold, yellow, sans-serif font. Each letter is integrated with a white circle containing a solid blue dot, resembling a stylized eye or a cell. The circles are positioned as follows: one on the 'O', one on the 'I', one on the 'G', one on the 'A', one on the 'N', one on the 'S', one on the 'M', and one on the 'E'. The circles on the 'I' and 'N' are positioned above the letters, while the others are positioned within the letterforms.

Partez en famille à la découverte des expositions :



**Bienvenue au FRAC et au LAAC de Dunkerque.
Ce livret-jeu t'accompagnera pendant ta visite des
expositions et te permettra de découvrir les
œuvres d'art en t'amusant !**



**Il te propose de :
REGARDER ET OBSERVER
ÉCRIRE ET DESSINER**

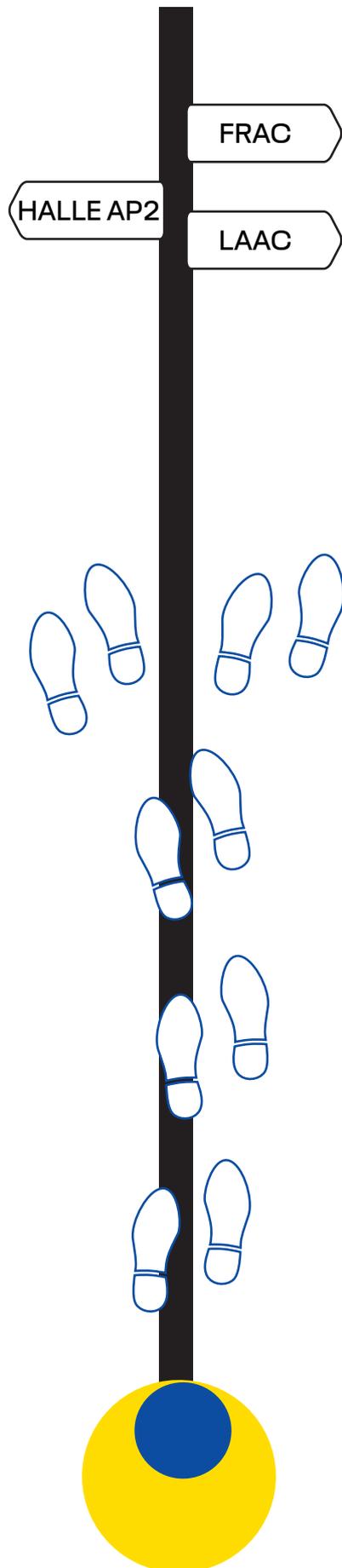


**ATTENTION :
Une œuvre d'art est fragile, alors voici une règle à
respecter que tu pourras aussi rappeler à tes
parents : Il ne faut pas toucher.**

BONNE VISITE !

Repère-toi sur la carte pour te déplacer entre les différents lieux d'expositions.

Sur le chemin du parcours tu découvriras des sculptures installées dans l'espace public.



GIGANTISME — ART & INDUSTRIE

C'est une exposition portée par le LAAC (Lieu d'Art et Action contemporaine) et le FRAC Grand Large - Hauts de France (Fonds Régional d'Art Contemporain) qui aborde la relation entre l'art et l'industrie de 1947 à nos jours.

Elle explore ce lien à travers le regard et les gestes d'artistes, d'ingénieurs, de designers, de graphistes ou encore d'architectes.

L'exposition visible dans 3 lieux (FRAC - Halle AP2 - LAAC) et dans l'espace public présente plus de 200 œuvres provenant de collections publiques et privées : peintures, sculptures, mobiliers design, maquettes, films... et des créations *in-situ* réalisées dans la Halle AP2 et dans l'espace public.



CHAPITRE 1 : PAYSAGE MENTAL

La Halle AP2 expose des œuvres monumentales qui se déploient dans l'espace et révèlent l'architecture de ce lieu du patrimoine portuaire de Dunkerque. Les œuvres, par leurs tailles, leurs poids et leurs matériaux dialoguent avec les échelles, les mesures et l'architecture de cette «cathédrale» industrielle. *Paysage mental* est aussi dans la ville et le port.



CHAPITRE 2 : À L'AMÉRICAIN !

Le LAAC s'intéresse au travail de l'artiste et aux différentes façons de faire de l'art. L'exposition montre la manière dont les artistes utilisent à partir des années 1960 des matériaux modernes (mousse synthétique, plastique, résine, peinture industrielle automobile...). Ils se livrent alors à de nouvelles expériences techniques et esthétiques et collaborent avec des ingénieurs et techniciens.



CHAPITRE 3 : SPACE IS A HOUSE

Le FRAC présente des objets conçus par des designers, produits en de multiples exemplaires dans des usines. L'exposition montre que depuis les années 1960, les créateurs imaginent de nouveaux objets pour transformer l'espace domestique et pour notre confort. Ils profitent des nouvelles technologies et utilisent de nouveaux matériaux pour expérimenter et créer un univers de formes, de matières, de textures et de couleurs.

Le pôle Art contemporain: FRAC / LAAC: 2 lieux incontournables de la création contemporaine à Dunkerque.

Qui est Qui? Qui fait Quoi?



FRAC Grand Large – Hauts de France

Face à la digue de mer de Malo-les-Bains entre le port de Dunkerque et la plage, le bâtiment du FRAC (Fonds régional d'art contemporain Grand Large – Hauts de France) a été conçu par les architectes Anne Lacaton & Jean-Philippe Vassal. Il a été pensé comme la réplique en transparence de la Halle AP2.

Le FRAC dispose d'une collection de plus de 1700 œuvres d'art contemporain et de design. Il a pour mission la constitution d'une collection, sa diffusion sur l'ensemble de la région et la sensibilisation d'un public le plus large.



HALLE AP2

La friche industrielle de la Halle AP2 surnommée « La cathédrale » est un ancien atelier de préfabrication des Chantiers Navals de Dunkerque. Ce bâtiment est un symbole de la mémoire industrielle navale dunkerquoise.

Construite en 1945, la Halle AP2 vit naître dans ses ateliers des paquebots, des cargos postaux, des voiliers, des pétroliers, des navires de guerre jusqu'à la fermeture définitive en 1988 des Chantiers Navals. Depuis 2013, ce lieu de mémoire continue à marquer le territoire avec la présence du FRAC à ses côtés.



LAAC

Au milieu d'un jardin de sculptures, le musée a été conçu par l'architecte Jean Willerval et construit de 1979 à 1982 comme une architecture sculpture. Dans les années 1970, Gilbert Delaine, ingénieur dunkerquois et fondateur du musée, souhaite marier l'art et l'industrie en amenant l'art contemporain dans une ville industrielle.

Le LAAC possède une collection d'œuvres d'art moderne et contemporain qui rassemble plus de 2 300 œuvres appartenant à différents mouvements artistiques des années 1945 à aujourd'hui. Il a pour mission de préserver, conserver sa collection et d'organiser des expositions pour un large public.

Cette image
est une
photographie
aérienne
du site, prise en
1982.



Tu
peux
voir
à quoi
ressemblerait
le site à
l'époque des chantiers de
construction navale de
France-Dunkerque.

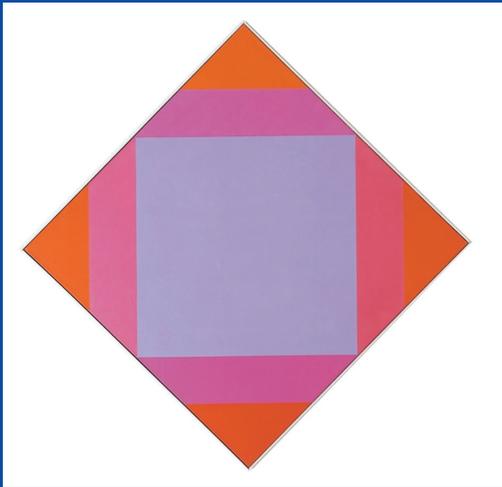
LA MÉMOIRE DES CHANTIERS DE FRANCE.

La transformation d'un site industriel en paysage urbain et portuaire.

La naissance d'un quartier d'habitation durable et d'un pôle de création artistique contemporaine.

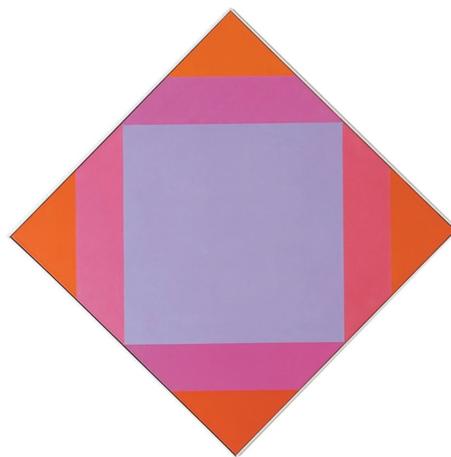
Cette image est une photographie aérienne du site du « grand large », prise en 2018.

Cette vue du ciel te permet de bien observer les transformations du site industriel devenu un quartier d'habitation et un pôle d'Art contemporain
FRAC / LAAC



Max Bill était un artiste touche-à-tout : architecte, sculpteur, peintre, designer, ... Pour lui, l'art doit s'inspirer des mathématiques. Il compose des tableaux et des sculptures aux formes géométriques simples, comme le cercle, la diagonale et le carré bien sûr ! Il donne aussi une place importante à la couleur, toujours associée à une surface, à une forme. Pour lui, l'art est comme l'architecture : il crée des espaces.

JEU : prolonge la toile de Max Bill. Tu peux continuer sur le même principe que lui ou bien inventer tout autre chose !



UNE NATURE À LA MAISON

Dans les années 1960-1970, des designers développent des objets surprenants et joyeux, voire parfois très étonnants. Ces assises, inspirées de la nature, en sont un exemple avec leurs formes inhabituelles.

Piero Gilardi joue à provoquer la surprise : en proposant des sièges en forme de pierres, il nous rappelle la vie sauvage, lorsqu'on cherche quelque part où se reposer dans la nature... mais en réalité, ils sont en mousse de polyuréthane, un matériau créé par l'homme à partir de pétrole, qui est mou et non pas dur comme la pierre !

Le pouf en forme de pomme verte de Studio 65 est aussi très ludique : en changeant l'échelle, il transforme ce fruit qui tient dans la main en siège sur lequel on peut s'asseoir. Son titre, *Big Apple* fait référence à la ville de New-York dont c'est le surnom.

JEU : imagine toi aussi une chaise, un fauteuil ou un tabouret qui a la forme d'un autre objet (ce peut être un fruit, une plante, ou tout autre chose !)

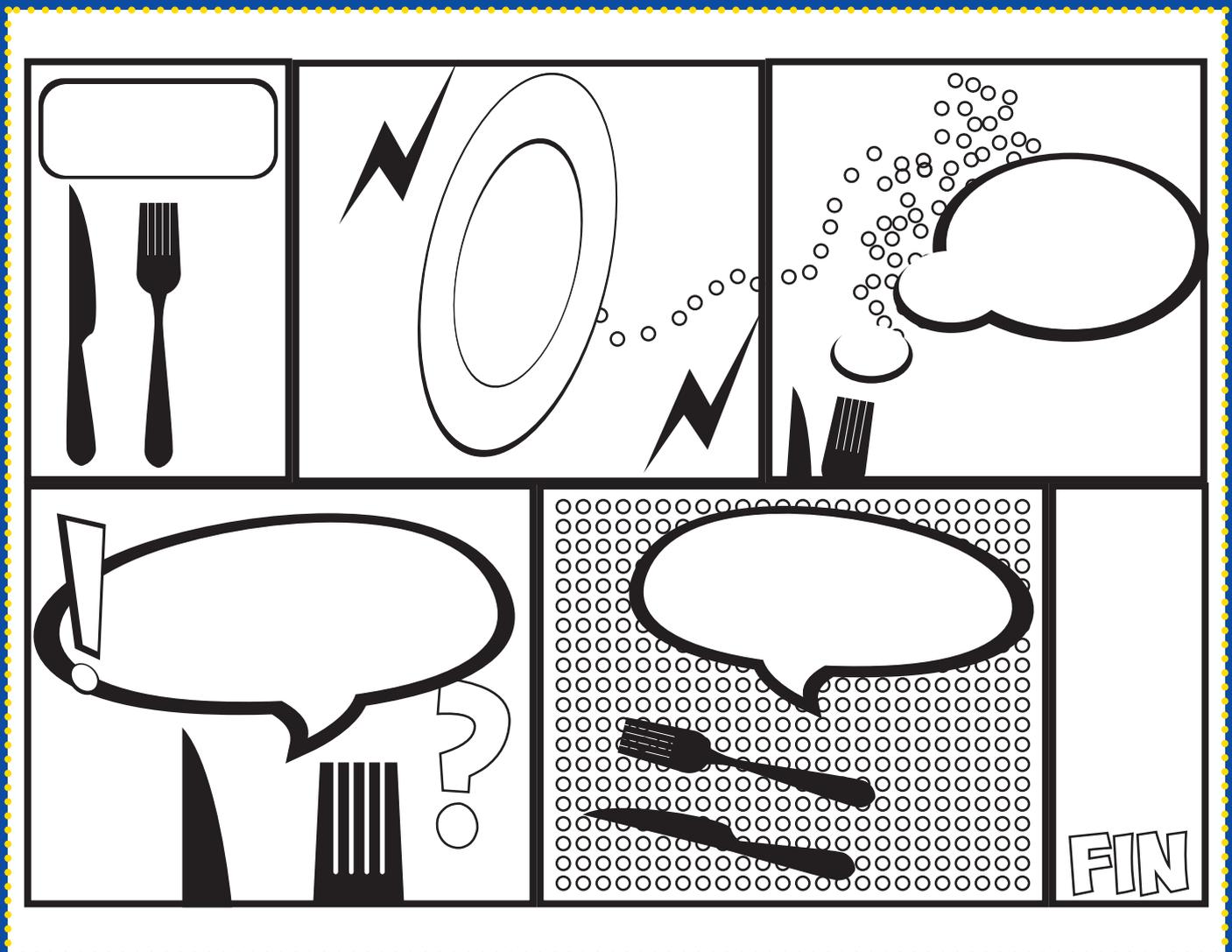


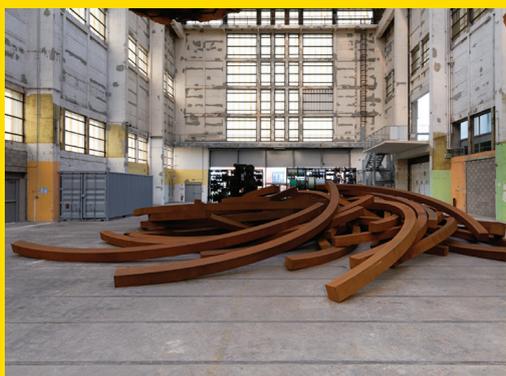
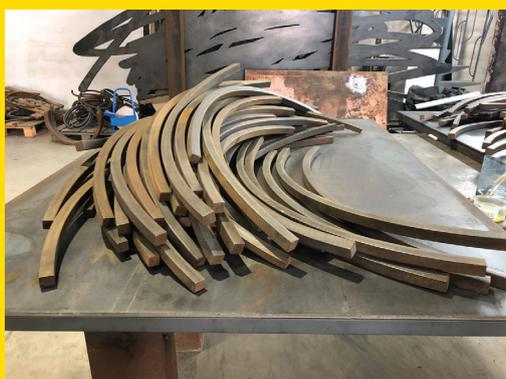
DES OBJETS QUI NOUS RESSEMBLENT

Depuis leur apparition, les objets industriels prennent beaucoup de place dans notre quotidien. Il nous arrive même de nous y attacher, de les collectionner, de leur donner une âme...

Man Ray est un artiste qui a fait partie du mouvement artistique surréaliste, composé d'artistes qui voulaient dépasser la réalité en s'inspirant du rêve et créer ainsi des oeuvres étranges et poétiques. Ici, Man Ray place dans un cadre de tableau une fourchette, un couteau et une assiette ovale qui contient des billes de bois... drôle de repas. Il intitule son œuvre *Mr Knife ans Mrs Fork* [M. Couteau et Mme Fourchette] nous invitant à les regarder comme des personnes et non comme des objets.

JEU : imagine un dialogue entre M. Couteau et Mme Fourchette : que se diraient-ils s'ils pouvaient parler ?





C'EST MONUMENTAL !

Bernar Venet réalise des sculptures gigantesques en acier de formes géométriques (arcs, angles, lignes) qui occupent l'espace ! C'est spectaculaire ! La sculpture monumentale **Effondrement d'Arcs** se présente comme une accumulation d'arcs en acier. Avant d'installer la sculpture, l'artiste est venu sur le site en repérage pour mesurer l'espace et calculer le nombre d'arcs à disposer au sol. L'œuvre est variable selon l'espace, elle comporte au total 173 arcs mais à Dunkerque, Bernar Venet présente une version plus légère avec 50 arcs.

La méthode de travail de Bernar Venet

1. Bernar Venet **réalise une maquette** dans son atelier. Elle constitue un outil indispensable pour « penser le monumental ». Elle sert à estimer **la taille, le poids, l'équilibre et la quantité d'acier** nécessaire pour la réalisation finale. Et surtout à trouver le point d'équilibre parfait !

2. Il fait réaliser la sculpture dans une usine en Hongrie.

« Mes sculptures, c'est l'histoire de leur fabrication et de la résistance du métal. Épreuve de force et combat mené entre la barre d'acier et moi-même. »

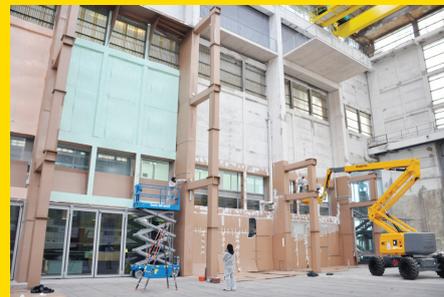
« Je conçois toujours mes sculptures à partir de lignes, qui sont le sujet principal »

dit Bernar Venet.

À SAVOIR

C'est à la suite d'une chute involontaire de plusieurs poutrelles d'acier posées verticalement contre un mur, qu'il découvre le monde de l'imprévisible, de l'inattendu et du hasard.

CARLOS BUNGA crée des œuvres (**installations *in-situ***) réalisées sur place en fonction de l'espace, du contexte et du lieu. L'intervention artistique ***Cathédrale*** construite pendant plusieurs semaines dialogue avec l'architecture du bâtiment de la Halle AP2. Carlos Bunga utilise des matériaux ordinaires produits en série tels que du carton, du ruban d'emballage et de la peinture afin de recouvrir les murs et transformer le lieu qui devient une sorte de maquette géante.



LA MÉTHODE DE CRÉATION DE CARLOS BUNGA :

L'espace avant l'intervention de l'artiste.

Carlos Bunga au travail à Dunkerque.

Réalisation de l'installation à la Halle AP2.

JEU : Bernar Venet et Carlos Bunga utilisent pour la construction de leurs œuvres monumentales des engins capables de soulever des charges très lourdes et de travailler en hauteur.

Entoure les deux outils intrus qui se sont glissés parmi les engins de levage.



1



2



3



4



5



6



PROMENADE ARTISTIQUE ENTRE LE LAAC ET LE FRAC

Durant GIGANTISME, l'art s'installe aussi en dehors des musées !

Dans ta balade entre le LAAC et le FRAC, tu pourras voir une installation monumentale ou encore des œuvres mobiles prenant la forme de pavillons de bateaux.

Ces œuvres mettent en avant, chacune à leur manière, une particularité de l'histoire de la ville : l'activité maritime de Dunkerque.

Ainsi, les énormes balises d'Hera Büyüktaşçıyan semblent avoir été abandonnées sur la terre par une grande marée. Grâce à leur cordage, elles forment un chemin sinueux, telle une liaison artistique entre les deux musées.

JEU : cette installation est gigantesque ! Pour tenter de t'en rendre compte, réalise ces expériences durant ta promenade :



- Place-toi à côté d'une balise. Combien de fois est-elle plus grande que toi ?

.....

.....

.....

- Combien de pas dois-tu faire pour rejoindre deux balises de ton choix ?

.....

.....

.....

- Compte le nombre de balises qui compose cette œuvre et note ici ton résultat :

.....

.....

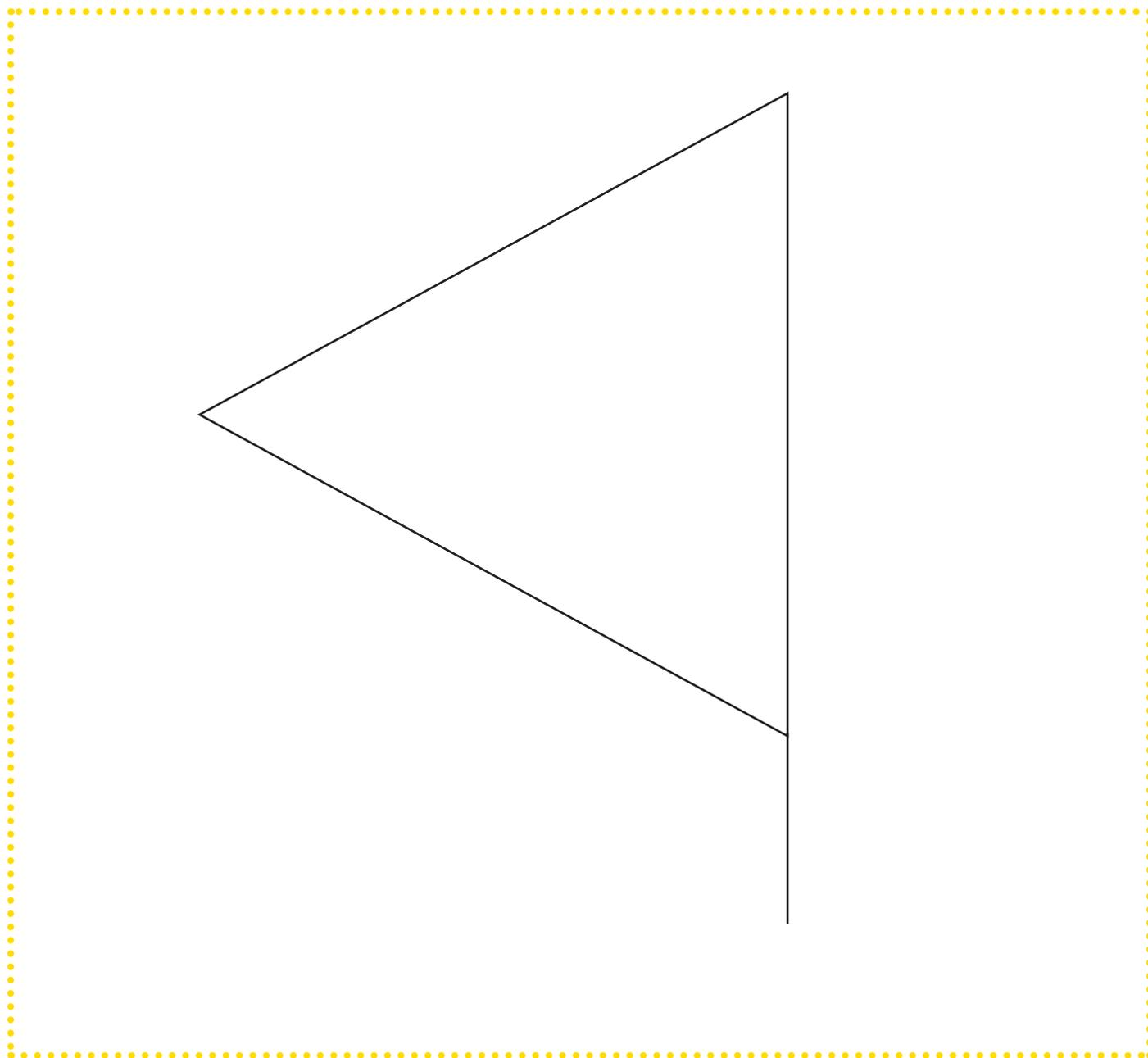
.....



Jean-Daniel Berclaz s'est, quant à lui, installé dans le port du Grand Large, juste à côté du FRAC. Il a dessiné des drapeaux à fixer aux mâts des bateaux, en as-tu remarqué durant ta promenade ?

D'autres artistes (Pauline Delwaulle, Matt Mullican, Athina Ioannou, Denicolai & Provoost) ont fait de même pour les quatre autres ports de plaisance de la ville. Nous t'invitons à ouvrir ton regard vers la mer durant tout le temps de la triennale pour les découvrir !

JEU : toi aussi, dessine ton drapeau de bateau !



DES OBJETS ET DES MATÉRIAUX INDUSTRIELS

Les artistes **observent, dénichent, récupèrent, recyclent** les formes et les objets.

Depuis les années 1960, ils inventent des procédés et des gestes nouveaux.

Le peintre **associe, s'approprie, camoufle ...**

Le sculpteur **assemble, superpose, renverse ...**

pour transformer les objets de la vie quotidienne fabriqués industriellement en grande quantité en une œuvre d'art unique.

JEU : observe les œuvres et relie la photographie de l'œuvre au nom de l'artiste et à l'action qu'il a exercée sur les objets.



Peter Stämpfli
filme des gros plans de carrosseries de voitures. Les roues et les phares deviennent des **motifs** ou des **formes abstraites**.

César
verse des litres de mousse qui s'**étale** et **gonfle** sur un moteur. Il dirige la coulée pour obtenir de nouvelles formes.



Gérard Deschamps
récupère dans un hangar une bâche de l'armée américaine. Il décide de **détourner** l'objet qui devient un «monochrome rose».

G

Jean Dewasne
repère dans une usine une
 forme fabriquée en série.
 Il s'**approprie** ce nouveau
 support, un réservoir de moto
 qui devient une peinture.

G

4

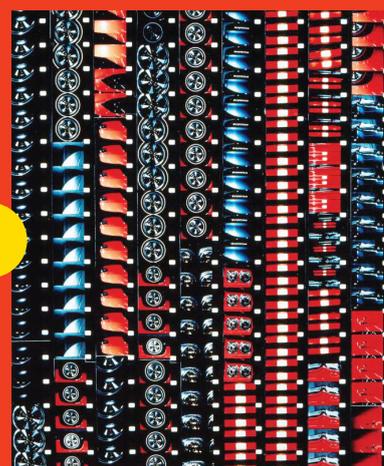


C

Arman
superpose des pincés
 métalliques dont la forme
 suggère celle d'un bec
 d'oiseau. **Accumulées**, la
 composition devient un vol
 d'oiseaux.

C

3



E

Jean-Pierre Raynaud
multiplie le nombre de
 panneaux rouges et blancs en
 métal pour créer un
 environnement. Il **fixe** et
assemble des objets sur chaque
 panneau.

E

6



F

Gérard Deschamps
associe et **assemble** des
 chiffons pour créer de nouvelles
 palettes de couleur comme celle
 d'un peintre.

7





LA VILLE IDÉALE DU FUTUR OU LA VILLE RÊVÉE

Guy Rottier réalise la maquette d'une habitation mobile pour réinventer la ville et faire rêver les hommes. L'architecte imagine une **Maison de vacances volante** pour accueillir une famille de quatre personnes. La caravane-hélicoptère se compose d'une cabine de pilotage, un lit deux places, une couchette superposée pour les enfants, un espace dédié à la cuisine et un coin toilette. L'idée de Rottier, qui ne sera jamais réalisée, est d'offrir une nouvelle forme d'habitat de vacances pour découvrir des lieux inaccessibles et être au plus proche de la nature.

JEU : et ma ville ?

Imagine à quoi ressemblera la ville de demain. Observe l'image de la ville ci-dessous. On y aperçoit des bâtiments réels photographiés derrière une vitre. Ajoute ta propre vision de l'espace urbain. Dessine ta ville imaginaire sur la vitre.



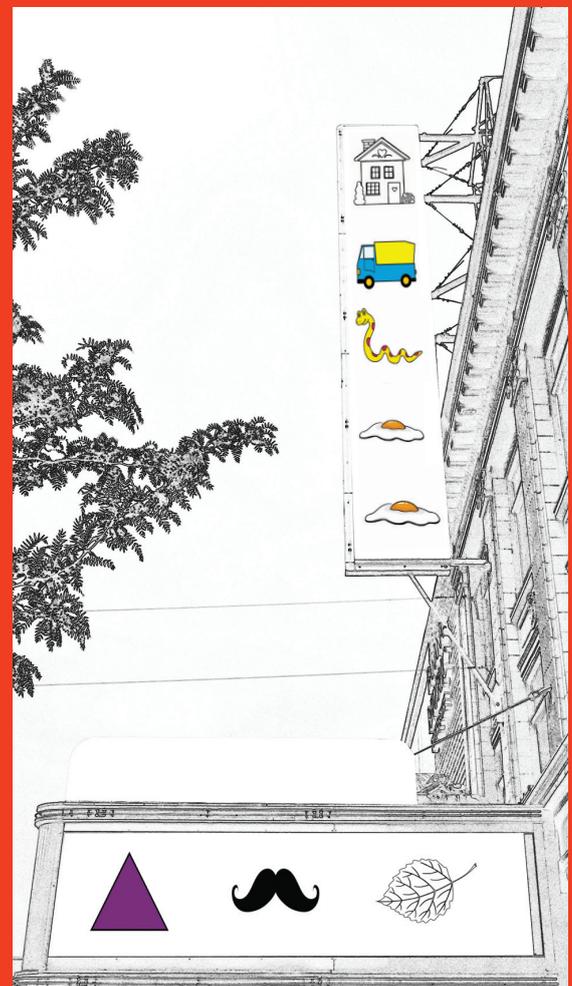


LA VILLE DES ÉCRITURES

Jacques Villeglé déplace son atelier dans la rue. La ville devient son terrain de création. Il **observe** et **répertorie** tous les mots et les signes graphiques tracés à la main sur les murs et les affiches qui envahissent la ville. À partir de sa collecte, Villeglé **accumule, détourne, et multiplie les signes** pour modifier la forme et créer un nouveau langage. L'artiste dessine à la bombe de peinture ses lettres sur une affiche gigantesque disposée dans la rue. Ses messages codés sont visibles non pas dans un musée mais dans l'espace public, tout le monde peut les découvrir !

« La vie d'un artiste doit commencer par la flânerie. »
Villeglé

JEU : les slogans des affiches et panneaux publicitaires sont partout autour de nous ! Aide-toi de l'alphabet pour déchiffrer les mots dessinés sur les enseignes du magasin.



Mots à décoder :

.....

.....

P. 3 :
Bernar Venet, *Effondrement d'Arcs*, 2016, acier corten © Adagp, Paris 2019 © Photo : Aurélien Mole.
Jean Dewasne, *La voie lactée*, 1966, huile, émail et polyester, 120 x 65 cm. Collection CNAP, Paris © Adagp, Paris 2019.
Daniel Spoerri, *La Sainte Famille* (de la série : Trésor des pauvres) © Adagp, Paris, 2019. Collection Centre Pompidou, MNAM-CCI, RMN-Grand Palais / image Centre Pompidou, MNAM-CCI
p.4 :
FRAC Grand Large – Hauts-de-France © Ville de Dunkerque
Halle AP2, Dunkerque © Photo : Aurélien Mole
P. 7 :
Claude Viallat, *1966/018*, 1966, Courtesy Galerie Ceysson Bénétière © Adagp, Paris 2019.
P. 8 :
Max Bill, *Transcoloration aus Lila*, 1972-1975 © Adagp, Paris 2019 / Cnap / crédit photo : Espace de l'Art Concret, Mouans-Sartoux.
P. 9 :
Piero Gilardi, *Pouf Sassi (Pierres)*, 1967, © Piero Gilardi / Cnap / crédit photo : Yves Chenot.
Studio 65, *Pouf Big Apple*, 1974/1978, FNAC 95541, Centre national des arts plastiques © Studio 65 / Cnap.
P.10 :
Man Ray, *Mr Knife ans Mrs Fork*, 1968, © Man Ray 2015 Trust / Adagp, Paris.
P.11 :
Bernar Venet, *Effondrement d'Arcs*, 2019, maquette, acier corten, Venet Foundation, Le Muy © Adagp, Paris 2019. Courtesy Archive Bernar Venet, New York.
Bernar Venet, *Effondrement d'Arcs*, 2019, maquette, acier corten, Venet Foundation, Le Muy © Adagp, Paris 2019. Courtesy Archive Bernar Venet, New York.
Bernar Venet, *Effondrement d'Arcs*, 2016, acier corten © Adagp, Paris 2019 © Photo : Aurélien Mole.
P.13 :
Hera Büyüктаşçıyan, *On Threads and Frequencies*, 2019. Balises trouvées et cordages. Production GIGANTISME - ART & INDUSTRIE, Dunkerque, France © Courtesy de l'artiste et Green Art Galerie, Dubaï / © Photo : Aurélien Mole.
P.14 :
Les Pavillons, Production GIGANTISME - ART & INDUSTRIE, Dunkerque, France © Photo : Frac Grand Large – Hauts-de-France.
P.15 :
Gérard Deschamps, *L'art au coco, c'est pas l'art à tata*, 1961, assemblage de tissus japonais imprimés, 140x200cm, collection galerie Art Passion © Adagp, Paris, 2019.
Gérard Deschamps, *Bâche de signalisation*, 1961, 356 x 750 cm. Collection Art Passion © Adagp, Paris 2019 – Crédit photographique : Art Passion.
Jean Dewasne, *La voie lactée*, 1966, huile, émail et polyester, 120 x 65 cm. Collection CNAP, Paris © Adagp, Paris 2019.
P.16 :
César, *Expansion moteur n°14*, 1971, fonte d'aluminium, aluminium, polyester armée avec de la fibre de verre, 67 x 100 x 45 cm. Courtesy Fondation César, Bruxelles © Adagp, Paris 2019.
Peter Stämpfli, *Firebird*, 1969, film cinématographique 16 mm couleur, sonore, 4'10" © Adagp, Paris 2019. Collection Centre Pompidou, MNAMCCI.
Jean-Pierre Raynaud, *Mur 814* (détail), 1967, résine polyester renforcée de fibre de verre, peinture glycérophallique sur métal et plastique, chaque panneau : 100 x 75 cm. Collection MAC VAL - Musée d'art contemporain du Val-de-Marne © Adagp, Paris 2019.
Arman, *The Birds 11* (Les oiseaux 11), 1981. Accumulation Pincés autobloquantes métalliques, 137,1 x 246,3 x 6 cm. Collection Musée d'Art Moderne et d'Art Contemporain, Nice, numéro d'inventaire : 989.4.1. © Adagp, Paris 2019 – Crédit photographique : Muriel Anssens / Ville de Nice.
P.16 :
Guy de Rottier, *Maison de vacances volante*, 1963-1964, maquette et dessin, 1963-1964 56 x 134 x 134 cm © Photos : Philippe Magnon. Collection Frac Centre - Val de Loire.
P.17 :
Jacques Villeglé, *Intervention boulevard du Palais à Paris*, juin 1982. Collection Frac Bretagne © Adagp, Paris 2019. Photo : Hervé Beurel.

GIGANTISME — ART & INDUSTRIE est une initiative collective inédite sur le territoire des Hauts-de-France : la création, à Dunkerque, d'une nouvelle triennale art et design en Europe. Elle se déploie autour de trois lieux emblématiques du pôle Art contemporain de Dunkerque : la friche industrielle de la Halle AP2, le Fonds régional d'art contemporain Grand Large — Hauts-de-France (FRAC) et le Lieu d'Art et Action Contemporaine — Musée de France (LAAC), avec des résonances en région.



WWW.GIGANTISME.EU
#GIGANTISME