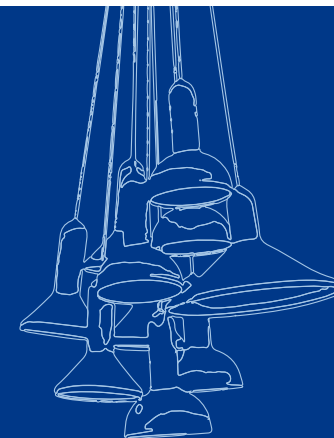
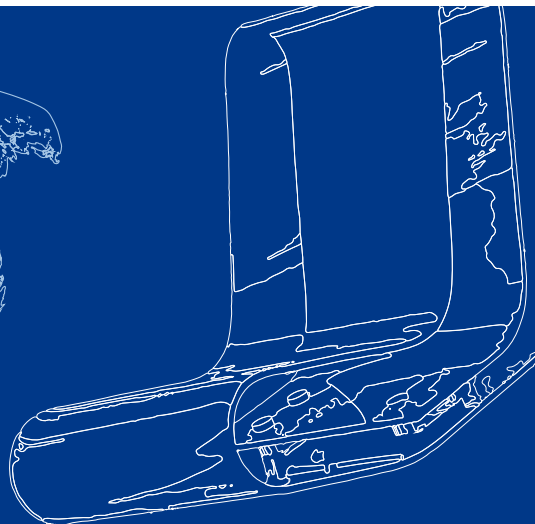


A | D | A | M

Art & Design Atomium Museum



16.09.16 ▶ 05.02.17

# INTERSECTIONS<sup>#4</sup>

## CID & FRIENDS

LA COLLECTION DE DESIGN DU GRAND-HORNU

EXPOSITION TEMPORAIRE

DESIGN

# ADAMUSEUM

BRUSSELS  
DESIGN  
SEPTEMBER



# ART & DESIGN ATOMIUM MUSEUM [ADAM]

Musée et centre d'art, le ADAM est un lieu dédié à l'art et au design du 20<sup>ème</sup> siècle et d'aujourd'hui.

Initié suite à l'acquisition de la collection du **PLASTICARIUM** par l'Atomium en décembre 2014, le ADAM présente en exposition permanente l'usage des plastiques dans la création artistique des années 1950 à aujourd'hui. À côté du large espace dédié à la collection du Plasticarium, près de 1.200m<sup>2</sup> sont destinés à accueillir des **EXPOSITIONS TEMPORAIRES**, mettant en lumière des thèmes et artistes majeurs du design, de la photographie et de l'art contemporain.

Le ADAM, c'est également un **AUDITORIUM** de près de 400 places, un **SERVICE ÉDUCATIF** et de médiation culturelle proposant une offre adaptée pour les enfants, les adolescents et les groupes scolaires, ainsi qu'un programme de **CONFÉRENCES** et projections en lien avec les thèmes explorés.

## EN RÉSUMÉ

Du 16 septembre 2016 au 5 février 2017, ADAM invite le CID – centre d'innovation et de design au Grand-Hornu à exposer une partie de sa collection dans le cadre de sa biennale de design *Intersections*. L'occasion de découvrir quelques pièces emblématiques de cet ensemble comprenant des œuvres de designers belges et internationaux, récentes ou historiques.

La collection du Grand-Hornu [anciennement Grand-Hornu Images] s'est formée à partir de la fin des années 1980, financée par la Province de Hainaut et soutenue par l'asbl CID – centre d'innovation et de design du Grand-Hornu. Dès le départ, elle s'est constituée de façon empirique au fil du temps et des expositions.

La collection regroupe aujourd'hui des ensembles, certes encore embryonnaires, mais de plus en plus représentatifs du travail de designers belges et internationaux. Loin d'être exhaustive, et en perpétuelle évolution, elle compte aujourd'hui près de 500 objets

de différentes typologies [meubles, luminaires, céramiques, accessoires, installations...], de petites ou grandes séries, de pièces uniques ou de prototypes.

La programmation reposant sur une alternance d'expositions thématiques et monographiques dédiées à des designers, souvent en début de carrière, une complicité très forte s'est installée entre les créateurs et l'institution. Pour la quatrième édition de la biennale de design *Intersections*, l'exposition *CID & friends* présente 150 pièces issues de ce corpus, illustrant les affinités et amitiés nées dans le contexte de la programmation du Grand-Hornu. La présentation aurait pu aligner ces objets selon un classement alphabétique, par typologie, par matériau, par année de création ou d'entrée dans la collection, mais c'est finalement l'ordre aléatoire qui prévaut, illustrant le processus *organique* et contextuel qui a déterminé les acquisitions. Une déambulation entre amis à travers les réserves du CID.

# DESIGNERS À [RE]DÉCOUVRIR LORS DE CETTE EXPOSITION

.RAD PRODUCT + DIMITRI BÄHLER + ALDO BAKKER + SAM BARON  
+ JURGEN BEY + BIG-GAME + RONAN & ERWAN BOURULLEC +  
CHARLES RAPHAËL + PIERRE CHARPIN + CHEVALIER MASSON +  
MATALI CRASSET + JEAN-FRANÇOIS D'OR + NATHALIE DEWEZ +  
CHEIKH DIALLO + TOM DIXON + DAVID DUBOIS + NEDDA EL ASMAR  
+ FABRICA TEAM + OLIVIER GAGNÈRE + ELISABETH GAROUSTE &  
MATTIA BONETTI + MARTÍ GUIXÉ + HUTTEN + CHARLES KAISIN +  
XAVIER LUST + LUC D'HANIS & SOFIE LACHAERT + DIRK WYNANTS  
+ JASPER MORRISSON + NESTOR PERKAL + FIEN MULLER &  
HANNES VAN SEVEREN + NENDO + OFFICE KERSTEN GEERS +  
DAVID VAN SEVEREN + AMAURY POUDRAY + RUYANT + ANNICK  
SCHOTTE + MARTIN SZEKELY + UNFOLD DESIGN STUDIO + MARIJN  
VAN DER POLL + JÓLAN VAN DER WIEL + DIRK VANDER KOOIJ +  
MARTEEN VAN SEVEREN + DANNY VENLET + ROBIN VERMEERSCH  
+ SARAH VIGUER + MARIUS WATZ + SYLVAIN WILLENZ.

# UNE COLLECTION ORGANIQUE

MARIE POK - commissaire

# C

Comment une collection publique se constitue-t-elle ? Comment rend-elle compte des enjeux culturels, économiques, technologiques et sociétaux de son temps ? Comment s'ordonne-t-elle ? Comment se conserve-t-elle ? Comment se dévoile-t-elle ? Quelle est la spécificité d'une collection de design ? Voilà les questions qui s'imposent à chaque acquisition ou prescription d'œuvre. L'histoire particulière de la collection de design du Grand-Hornu apporte des éléments de réponse à ces questionnements.

## HISTORIQUE

« Le point de départ de cette collection fut l'achat, fin des années 80, de deux meubles précieux destinés à décorer le « Grand Bureau » du Grand-Hornu, espace de prestige qui accueille habituellement les hôtes de marque. Il s'agissait du week-end *Solaris* de Shiro Kuramata [1977] et d'un secrétaire-bibliothèque *Max* d'Ettore Sottsass [1980]. Mais l'intention même de collectionner le design n'était pas encore née ; ces deux pièces n'ont intégré la collection qu'*a posteriori*, quand s'est imposée – bien plus tard – la réflexion sur l'intérêt de montrer au public l'ensemble des objets réunis depuis la première acquisition. Loin de toute théorie préétablie, la collection s'est ensuite constituée de façon empirique, au fil du temps et des expositions de design au Grand-Hornu. Elle est composée de pièces acquises délibérément aux fins de conservation, de petites ou grandes séries, de pièces uniques ou prototypes produits spécialement pour des expositions et de quelques dons de designers. »<sup>1</sup> C'est en ces termes que Françoise Foulon, co-fondatrice de Grand-Hornu Images et directrice de 1984 à 2012, raconte la genèse de la collection. Celle-ci est majoritairement financée par la Province de Hainaut. Le budget d'acquisition annuel s'élève aujourd'hui à 20.000 €.

<sup>1</sup> Collections Connections, ouvrage collectif sous la direction de Françoise Foulon, Stiching Kunstboek, 2007. P.4



FABRICA TEAM, *La volière*, 2011

© Photo by Gustavo Million

## UNE COLLECTION ORGANIQUE

### UNE COLLECTION PUBLIQUE DE DESIGN

Durant de nombreuses années, les acquisitions ont été conservées dans les bureaux du Grand-Hornu. A l'image du *Solaris* et de *Max*, œuvres de Kuramata et Sottsass ornant encore toujours le Grand Bureau, des chaises, vases, cabinets, lampes, étagères, tréteaux, lampes et autres meubles et accessoires ont peuplé les bureaux du personnel, remplissant la fonction qui leur donnait du sens. Le design étant, par nature, conçu pour répondre à un usage, les présenter dans un contexte de vie et d'usages réactivait leur raison d'être. Cependant, la question de leur conservation s'est très vite imposée. L'usure naturelle, renforcée par une utilisation quotidienne, mettait en danger la sauvegarde de certaines pièces. Ainsi, celles présentant un risque de détérioration sont aujourd'hui protégées et entreposées dans des réserves climatisées appartenant à la Province de Hainaut. On peut bien sûr s'interroger sur la pertinence d'enfermer dans un entrepôt des articles conçus pour répondre à une/des fonction[s]. N'est-ce pas les dénaturer ? En tant que reflet de la société, de ses habitudes, de ses comportements, de ses possibilités technologiques, le design constitue une archive qu'une institution publique peut conserver à titre de témoignage historique. Mais le design est également considéré comme une matière culturelle et artistique. Le Bauhaus, dès le début du XX<sup>e</sup>, et l'Union des Artistes modernes, à partir années 30, ont largement contribué à la reconnaissance de cette fusion entre architecture, art et arts appliqués. Rappelons que ces disciplines ne formaient qu'une seule pratique sous l'Antiquité et jusqu'à la Renaissance. A ce titre, le design peut être conservé selon les mêmes modalités qu'une œuvre d'art. Ce qui implique qu'il soit également référencé et documenté.

En 2015, le CID a entrepris un important travail d'inventaire. Une base de données sur mesure a été créée par le bureau Bien à vous, afin d'offrir aux conservateurs, chercheurs, commissaires ou étudiants un outil de recherche performant. La collection sera ainsi progressivement mise en ligne à partir de septembre 2016, accessible à



© Photo Guy Rebmeister - Tiphaine Guitton

DAVID DUBOIS, *Bulb*, 2012

# UNE COLLECTION ORGANIQUE

tous à partir du site internet. Outre qu'elle contribue au rayonnement du travail des designers, l'exposition virtuelle de ces acquisitions participe à une démarche de partage des connaissances et à une dynamique de recherche qui font partie des missions de l'institution culturelle. En outre, le fonds est régulièrement documenté pour rendre disponibles les informations collectées autour des œuvres conservées.

## THÉMATIQUES

Qu'il s'agisse d'un individu ou d'une institution culturelle, l'acte de collectionner impose de créer un corpus cohérent dans lequel chaque élément intègre une place qui lui donne un sens par rapport à l'ensemble. Le collectionneur doit ainsi déterminer les axes qui structurent sa collection et ordonner chaque pièce autour de ceux-ci. On peut aussi procéder à des regroupements ultérieurs, lorsqu'un thème ou une tendance émerge de l'accumulation, qu'elle soit systématique ou organique. Dans le cas du Grand-Hornu, on pourrait, et il faut l'assumer, qualifier le processus d'acquisition d'*opportuniste*. Comme on l'a dit plus haut, la plupart des pièces ont été acquises dans le cadre des expositions. Une façon de soutenir les designers exposés ou de renforcer les liens avec les partenaires des différents projets, tels le CIRVA, la Manufacture de Sèvres, le CIAV... La collection regroupe aujourd'hui des ensembles certes modestes et très incomplets, mais de plus en plus représentatifs du travail singulier de personnalités belges et internationales.

Rétrospectivement, on peut dégager plusieurs thèmes au sein de la collection de design du Grand-Hornu. Elle se caractérise par trois orientations : **le design belge, la notion du travail à travers l'industrie et l'artisanat, les nouveaux outils.**

Par sa localisation géographique, le Grand-Hornu fait naturellement la part belle aux **créateurs belges**. BIG-GAME, Nathalie Dewez, Jean-François D'Or, Charles



BIG-GAME, WOODWORK, 2007

© photo Fabrice Gousset

# UNE COLLECTION ORGANIQUE

Kaisin, Xavier Lust, Maarten Van Severen, Muller Van Severen, Sylvain Willenz et bien d'autres ont fait l'objet d'expositions individuelles dont les réserves conservent la trace. Le savoir-faire, l'industrie, la créativité belges forment un terreau propice à l'émergence de talents aujourd'hui internationalement reconnus.

Mais la programmation ne suit pas que les individus ou groupes de designers : elle traduit en effet avant tout l'évolution de la profession, de ses enjeux, de son enseignement, de ses métamorphoses technologiques ou culturelles. Une des valeurs chères à l'institution s'applique à tous les objets de la collection : la notion de **travail**. Qu'il soit **artisanal, conceptuel ou industriel**, c'est le travail qui est valorisé à travers tous les articles conservés. Depuis la révolution industrielle, le design a vu se développer d'innombrables méthodes et technologies innovantes, de l'industrie lourde à l'artisanat le plus raffiné, en passant par la recherche scientifique. Aujourd'hui, il est de plus en plus courant de recourir à des processus de fabrication hybrides, croisant ces différentes méthodes. La valeur du travail est également une façon de célébrer la mémoire du site du Grand-Hornu. Cet ancien charbonnage, fondé au tout début du XIX<sup>e</sup> siècle, a connu une immense prospérité et une reconnaissance internationale pour la qualité du travail qui y était mené, entre innovation technique et sociale. Outre la vision de son fondateur et le génie des ingénieurs, c'est aussi le labeur quotidien des mineurs auquel le CID souhaite rendre hommage en rassemblant, inventoriant et exposant des objets résultant de processus de travail diversifiés mais toujours exemplaires.

Depuis le début des années 2010, suivant l'évolution des phénomènes qui travaillent le monde de la création, la collection a intégré de nombreux objets qui relèvent davantage du processus créatif lui-même et des **nouveaux instruments et outils de production** inventés par la génération Y. L'apparition de l'impression 3D comme mode de production généralisé a été suivie de près par le CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu. La programmation se montre d'ailleurs attentive à

tous ces nouveaux outils, ces nouvelles méthodes, imaginés par une génération de designers beaucoup plus soucieux de réinventer des processus plus respectueux de l'homme et de l'environnement que d'accoucher d'une nouvelle chaise. En outre, le design actuel s'apparente de plus en plus à une stratégie qui influe et modifie nos comportements. Plusieurs pièces, comme celles d'Unfold, de Dirk Van Der Kooij ou de Jolan van der Wiel en témoignent.

## CRITÈRES DE SÉLECTION

Bien que très contextualisées dans un cadre programmatique, les acquisitions répondent à un certain nombre d'exigences. Les critères de sélection sont par ailleurs en perpétuelle évolution, certains s'étant imposés au fil de l'histoire [la dimension durable par exemple] et de l'évolution des normes et attentes. L'importance de l'aspect formel des pièces, prédominante dans les années 90, s'atténue au siècle suivant, alors qu'émergent des exigences écologiques et éthiques et que se développent des outils de production inédits répondant à de nouveaux enjeux. Il va de soi que le curseur de chaque critère varie en fonction des articles.

- > **Authenticité** : l'objet ne sera en aucun cas une copie mais une création authentique et originale.
- > **Honnêteté** : l'objet respecte des règles déontologiques strictes et est vendu pour ce qu'il est. Il ne masque aucune malfaçon, il ne provient d'aucune méthode de fabrication contestable. Il engage la responsabilité du concepteur comme du producteur.
- > **Exemplarité** : l'objet peut être cité comme exemple dans sa catégorie ou pour un designer, un mouvement, un matériau, un processus de fabrication, une esthétique...
- > **Innovation** : l'objet apporte quelque chose de neuf, d'expérimental, de différent par rapport à ce qui existe dans sa typologie, que ce soit au niveau conceptuel, formel, matériel, ou dans son processus de fabrication.



# UNE COLLECTION ORGANIQUE

- > **Représentativité** : l'objet est représentatif du travail d'un designer, d'une époque, d'un mouvement, d'un processus de fabrication...
- > **Durabilité** : l'objet respecte les principes du développement durable.
- > **Forme** : l'objet est dessiné. Ses proportions, son aspect formel général lui assurent une belle tenue.

## EXPOSITION INTERSECTIONS #4 : CID & FRIENDS

En 2016, la collection compte près de 500 références de différentes typologies [meubles, luminaires, accessoires, installations, textiles...] conservées dans les réserves du Grand-Hornu. Pour la quatrième édition de la biennale de design *Intersections*, l'exposition *CID & friends* présente 150 pièces issues de ce corpus, illustrant les affinités et amitiés nées dans le contexte de la programmation. Entre caisses en carton et informations d'inventaire, les pièces sont alignées sur des étagères standards, pareilles à celles qu'on trouve dans tous les entrepôts. Certes, la présentation aurait pu suivre un classement alphabétique, par typologie, par matériau, par année de création ou d'entrée dans la collection, mais c'est finalement l'ordre aléatoire qui prévaut, illustrant le processus organique et contextuel qui a déterminé les acquisitions. Quelques petits arrangements ont été opérés dans cet ordre aléatoire, regroupant certains designers par affinité subjective ou réelle des personnalités ou de l'œuvre. Finalement, à travers le choix d'œuvres exposées, ce sont les auteurs, les amis du CID, l'aspect humain qui sont mis en avant. Les amitiés nées des différents projets qui ont construit l'histoire du centre d'innovation et de design s'expriment aussi à travers croquis et dédicaces que les designers ont fait parvenir à l'institution. Une déambulation entre amis à travers les réserves du CID.



## MARIE POK

—  
DIRECTRICE DU CID [CENTRE D'INNOVATION ET DE DESIGN AU GRAND-HORNU] ET CURATRICE D'INTERSECTIONS#4  
—

Née en 1974, Marie Pok est romaniste de formation. Journaliste indépendante depuis 1998, elle a collaboré à plusieurs magazines spécialisés en art, design et architecture. Elle a contribué à de nombreux catalogues et ouvrages collectifs et publié plusieurs monographies d'architectes belges. En 2006, elle a co-fondé le festival Design September dont elle a assuré la direction artistique jusqu'en 2011. Commissaire indépendante, elle a également monté plusieurs actions de promotion du design belge à l'étranger pour *Designed in Brussels* et pour diverses organisations publiques. Depuis 2012, elle est directrice du CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu. Elle participe à de nombreux jurys.



JOLAN VAN DER WIEL, *Purple Gravity stool*, 2011

# COLLECTIONNER, UN PLAISIR SURANNÉ ?

OLIVIER WATHELET - anthropologue

# A

À l'heure où l'acte d'innover s'impose comme l'idéologie dominante de notre économie créative, promouvoir une collection peut sembler à bien des égards un geste anachronique. Pour les uns, elle convoque l'imaginaire de sociétés bourgeoises au sein desquelles de riches amateurs inventorient trésors et curiosités acquis lors de leurs pérégrinations exotiques, lorsqu'il ne s'agit pas de pillages. Ailleurs, elle rappelle le loisir enfantin, parfois et honteusement prolongé à l'âge adulte ; la collection de timbres et de « babioles » de toute nature, qui mobilise amis et parents dans la quête des pièces manquantes. Enfin, la collection c'est aussi le travail des musées et des centres d'art, dont la vocation est de faire du patrimoine et d'instruire : elle raconte un collectif, le met en scène, et porte des messages à son égard.

Que l'on aime ou que l'on se méfie des collections, elles répondent ainsi à trois fonctions essentielles - connaître, échanger, construire une identité - dans la trace desquelles la collection de design du Grand-Hornu s'inscrit également.

Objet de connaissance, une collection sise dans une institution culturelle fait l'objet d'un effort d'inventaire, qui impose un minutieux travail d'enquête pour retrouver des connaissances dispersées. Objets d'échange, ses pièces sont régulièrement prêtées à d'autres institutions. Des liens d'amitié et de confiance se créent alors entre conservateurs ; la procédure d'envoi et de réception

des œuvres évoluant ainsi au gré des allers-retours entre partenaires privilégiés. Porteuse d'une identité, enfin, une collection témoigne d'un projet autant que d'un récit originel qui sera modifié successivement au gré des transformations de l'institution.

## L'ÊTRE COLLECTION

Cette première grille de lecture fonctionnelle est superficielle. Le collectionneur sait, lui, qu'elle est plus que cela ; comme un être presque vivant, la collection croît en se nourrissant de matériaux hétérogènes. Elle est d'abord rassemblement hasardeux et hétéroclite. Et puis un jour, le verbe. Trop importante pour n'être qu'une simple accumulation, elle est nommée, et devient collection. Parfois, ce mot est donné un peu par hasard, constat d'évidence, sans que ceux qui en deviennent les dépositaires ne prennent toutefois conscience de la performativité de cette annonce. Il n'y a pas de taille, pas de structure, pas d'ordre minimal pour faire collection. Il y a des collectionneurs qui s'investissent dans un projet, celui de faire grandir, en l'alimentant de manière adéquate, l'animal ainsi créé. Pour cela, ils donnent un sens à ce qui n'en avait pas jusqu'alors. Parfois, ils cherchent des règles dans l'ordonnement des choses, à l'instar de l'entomologiste qui organise le règne animal en quête des chaînons manquants. Autrement - comme ici au Grand-Hornu l'accent mis sur les ren-

contres partagées - c'est un des mécanismes de sa genèse qui tend à s'imposer pour un temps, comme une colonne vertébrale pour sa croissance. Avant de muter. Ou de mourir.

## COLLECTIONNER LE VIVANT

Mis en inventaire, en boîte, en exposition, l'animal collection n'est dès lors plus tout à fait sauvage. Il a quitté le territoire de son usage. Chaque institution est ainsi confrontée à ce difficile exercice qui, à l'instar des débats ayant présidé à la naissance du Musée du Quai Branly, consiste à trouver un équilibre entre la représentation et la manipulation. Un masque cérémoniel Bwaba est-il encore puissant une fois placé en vitrine ? Il n'est pas rare que des musées de société organisent des cérémonies pour permettre aux représentants des peuples usagers d'objets sacrés présents dans leurs collections de réactiver cette fonction. Qu'en est-il des objets du design ? Doivent-ils être désacralisés, démis de leur rôle, ou bien rester en usage ?

La question est d'autant plus féconde qu'elle est au cœur de l'attachement des Hommes aux choses, qu'il s'agisse des échanges de couteaux de cuisine que réalisent entre elles, mères et belles-mères approchées par l'anthropologue américain David Sutton sur quelques îles grecques ; ou encore lorsque des amateurs de jeux vidéos « vintage »

# COLLECTIONNER, UN PLAISIR SURANNÉ ?

témoignent au sociologue français Jean-Baptiste Clais de l'importance de l'usage, de l'usure et de la réparation comme les pivots de leur engagement et de leur identité de collectionneur légitime. Enfin, ce sont des designers qui, à la façon de Jeremy Edwards avec son projet « Meubles libres », se nourrissent de la récupération d'objets hors d'usage pour concevoir et créer des pièces qui tirent leur attrait de leur histoire recomposée. Dans ces cas, comme dans tant d'autres, c'est la patine et l'usure qui créent la relation des Hommes à l'objet, et produisent un équilibre instable et mouvant entre la fonction et la forme, au cœur de la définition même du design.

## AU RISQUE DE L'ATTACHEMENT

Avancer sur cette question difficile de la préservation de la part vivante de la collection est d'autant plus périlleux que le collectionneur, et plus largement ceux qui vivent avec une collection, ne peuvent agir comme de simples techniciens à son égard. Car collectionner revient à s'attacher ; nouer des liens profonds et durables avec celle qu'ils contribuent à faire vivre.

Il y a une forme de dangerosité dans l'acte de collectionner. Il peut conduire à des pratiques extrêmes, violentes et compulsives. Comme l'a dénoncé en son temps La Bruyère, non sans raison, il représente peut-être l'acte amoral par excellence. Le risque est grand que la collec-

tion possède le collectionneur, en quelque sorte ; qu'elle s'impose à lui, parfois à l'extrême et à son corps défendant.

Au-delà des crimes et des passions que les collections ont pu déclencher, cette logique de l'attachement possède également son régime ordinaire, comme l'ont très bien observé auprès des amateurs d'arts, Brigitte Derlon et Monique Jeudy-Baillini. Selon les deux anthropologues, le véritable privilège du collectionneur est de faire l'expérience quotidienne de sa collection. Il l'habite autant qu'elle est habitée par lui, créant une relation très intime qu'il cherchera avant tout à partager. Un mécanisme qui s'observe finalement jusque dans les attachements les plus tenus que tout un chacun entretient avec les « petits riens tout à fait ordinaires, souvenirs, reliques, porte-bonheurs » que l'ethnographe Véronique Dassié a décelé dans l'intimité de ses contemporains.

## AU-DELÀ DE L'ORDRE, L'INCERTITUDE

On peut dès lors s'interroger sur les motifs qui poussent une institution à s'engager vis-à-vis d'une collection. Dangereuse, problématique et polémique, la collection est aussi vouée à ne jamais s'achever. Car une collection n'est jamais tout à fait complète. Et quand bien même elle le serait, variantes, copies et formes « ratées » ravivent la quête. Il faut donc regarder l'acte de faire collection comme une pratique créatrice.

Deux démarches, au moins, confortent cette lecture.

La première concerne la possibilité de connaître autrement, par exemple en rapprochant des pièces produites ou utilisées jusqu'alors dans des lieux distincts les uns des autres. Deux chaises témoignent des structures de l'assise, une chaise et une table de l'art de recevoir, une chaise et un crayon en bois des possibilités de cette matière. Les possibilités sont quasi infinies. C'est le principe universel d'innovation cher à Claude Lévi-Strauss : de la rencontre fortuite de formes distinctes de culture, naît une forme puissante de créativité, qui s'est avérée motrice et décisive pour l'Humanité.

La seconde est la possibilité de structurer l'exploration cognitive d'un sujet, en proposant une mise en ordre tangible des concepts. *A fortiori* dans le domaine du design industriel, les objets s'inscrivent dans des lignées d'espèces faites de trajectoires principales et secondaires, qui montrent une généalogie de choses en train de se faire. Montrée, instanciée, il devient possible de la mobiliser comme un principe générateur pour créer : des lignées principales deviennent les colonnes vertébrales de nouvelles créations ; des lignées secondaires sont autant de possibilités de diverger des évidences et de repenser un thème, une fonction, une forme. Il s'agit de rendre possible la génération de nouvelles lignées et de mettre le futur en miroir.

# COLLECTIONNER, UN PLAISIR SURANNÉ ?

Les designers britanniques Antony Dunne et Fiona Raby ont récemment proposé de faire du design un agent de narration critique, sous la forme de fictions provocatrices ouvrant à d'autres choix de monde que le nôtre. Ce design critique est élaboré sur l'idée de cônes du futur qui, partant d'un point unique – le présent – serait rouvert par cette forme d'intervention en vue de penser des alternatives au présent. Les collections ont précisé-ment ce pouvoir de questionner les visions du futur, en s'attachant cependant à montrer la densité, la complexité, et la potentialité du présent. Loin de constituer un unique point de départ, les collections dressent un inventaire de possibles tout à fait inédits. Et à ce titre, elles constituent un formidable levier de créativité et de liberté.

## UNE INFRASTRUCTURE DE L'INNOVATION

Les chercheurs aujourd'hui engagés dans l'étude des mécanismes d'innovation semblent progressivement redécouvrir l'importance des infrastructures. Sans elles, point de capacité collective d'invention et de créativité. Loin de constituer des reliquats de modèles dépassés, elles sont au contraire des piliers tout à fait nécessaires de la société créative qui se déploie aujourd'hui. Dans cette logique, la collection peut être comprise comme une infrastructure de l'imaginaire. A ce titre, elle représente un capital pour le bien commun et les acteurs du changement, qu'il soit économique, social ou culturel.

Il faut pour cela qu'elle sache sortir de sa réserve, et qu'elle s'inscrive, d'une manière ou d'une autre, dans le champ des pratiques. Qu'elle soit manipulée, donnée à « jouer » et soumise aux exercices d'inventeurs, de porteurs de projets et plus largement de tout un chacun. Qu'elle soit reconnue comme un être vivant, convoquée pour créer des mondes nouveaux en s'appuyant sur sa propre force. Ce qui demande d'inventer des formes de médiation créatives, où la collection ne serait plus seulement objet d'inventaire et de patrimoine, mais une matière à concepts d'autant plus précieuse, féconde et puissante qu'elle est, par nature, un être attachant.



FABRICA TEAM, *L'appartement*, 2011

© Photo by Gustavo Million

# SCÉNOGRAPHIE

P

Passer à la scénographie d'une première exposition mettant en scène la collection design du Grand-Hornu, c'est s'immerger dans le design mais c'est également plonger dans des souvenirs. Cette collection est à la fois le fruit de la collecte d'œuvres emblématiques et de qualité et le résultat de rencontres, de vernissages et de collaborations avec des designers belges et internationaux.

Penser à cette scénographie dans le tout nouveau musée ADAM est d'autant plus intéressant qu'il met ici en relation deux collections [la collection permanente du Plasticarium et celle du CID] composées avec beaucoup de pertinence et de patience.

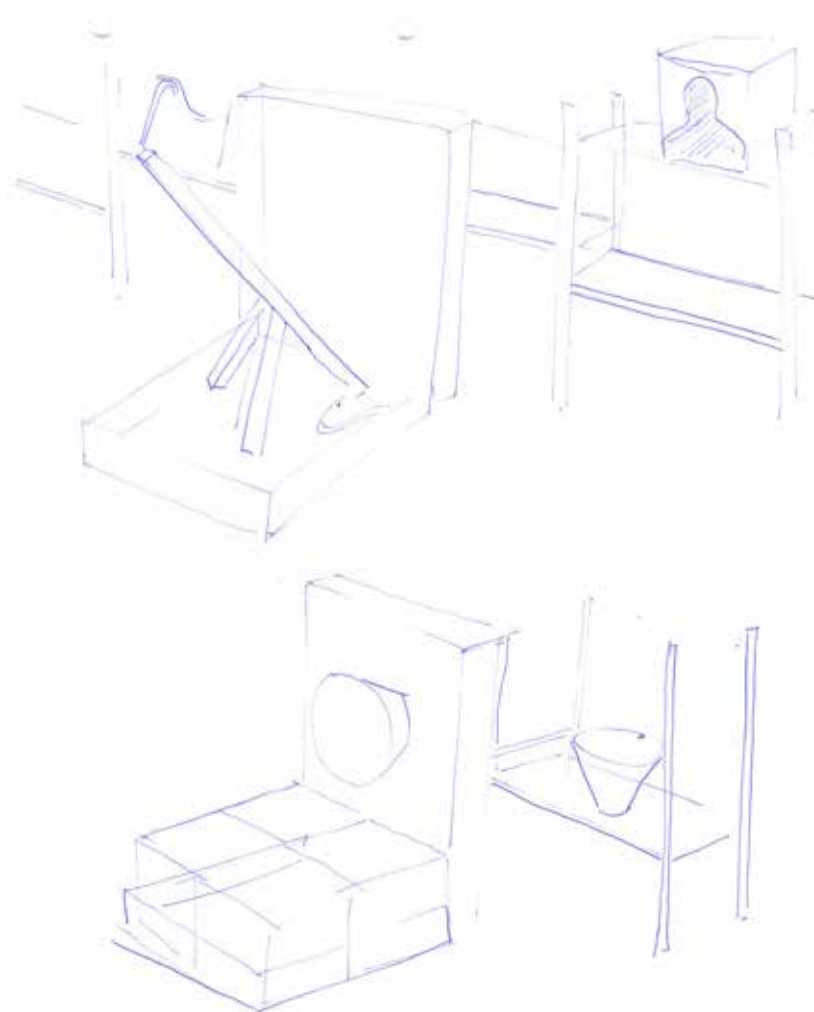
Le parti d'exposer les objets « comme dans un stock » provient de l'envie de les présenter sur le même pied, comme **UNE COMMUNAUTÉ D'OBJETS EN DIALOGUE LES UNS AVEC LES AUTRES**, de la même manière qu'ils sont en dialogue avec leur temps.

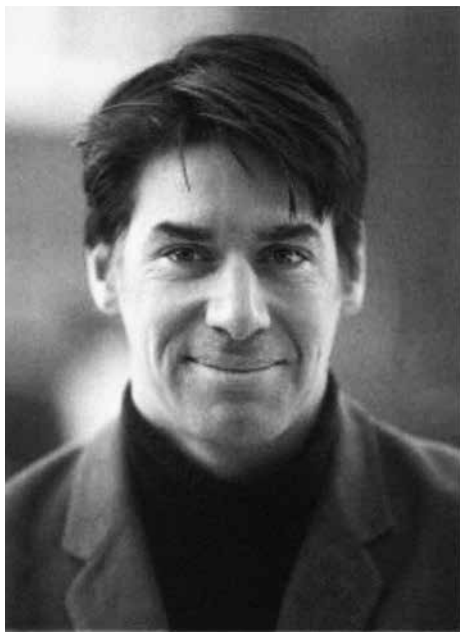
Les scénographes de l'exposition **INTERSECTIONS#4 CID & FRIENDS** ont choisi de travailler sur la base d'une étagère déjà utilisée pour la collection du ADAM. Le stock du ADAM est visible depuis l'expo, la mise en scène s'en fait le prolongement.

## DURABILITÉ

Ces étagères seront utilisées au Grand-Hornu lors du retour des objets dans les stocks. Comme pour chaque édition d'**INTERSECTIONS**, l'équipe a été particulièrement attentive à réduire l'impact environnemental de l'exposition et milite pour un projet scénographique respectant les critères de recyclage complet du matériel utilisé.

L'exposition **INTERSECTIONS#4 CID & Friends** présente **150 PIÈCES** issues de ce grand ensemble, illustrant les complicités et les amitiés nées dans le contexte de la programmation. Près de trente ans plus tard, la passion et la quête d'innovation et d'audace qui inspirent les expositions et motivent les achats n'ont pas faibli d'un cran. Une promenade entre amis.





## SÉBASTIEN CRUYT

—  
Architecte, il est administrateur du bureau Synergy-International, dont le champ d'intervention s'étend de l'Europe à l'Afrique. Les programmes sur lesquels ils interviennent, très variés, sont tous fortement ancrés dans une démarche durable. Son travail l'a amené plusieurs fois à travailler sur des lieux d'exposition et de spectacles comme au Grand-Hornu : aménagement de « l'aile courbe » [collaboration 50/50 avec Charles Kaisin] ou l'extension de la Chapelle musicale reine Elisabeth [collaboration avec l'Escaut]. Sébastien Cruyt préside le conseil d'administration du centre d'art Recyclart.



## PHILIPPE PINCKAERS

—  
Issu de la génération papy-boomer, il est le fondateur de la société Exhibit International S.A, spécialisée dans les aménagements généraux ou particuliers, à travers le monde, de salons, foires, congrès ou events divers. Consultant auprès de la Commission européenne dans le cadre de l'accompagnement des entreprises d'Afrique, des Caraïbes et du Pacifique aux Salons professionnels européens. Créateur, avec Sébastien Cruyt, d'une ligne de fabrication semi-industrielle de mobilier carton en collaboration avec la firme ORIKA basée à Clermont-Ferrand. Co-réalisateur avec Sébastien Cruyt des scénographies de la biennale Intersections.





SOFIE LACHAERT & LUC D'HANIS, *Anamorfofis*, 2008



MAARTEN VAN SEVEREN, *Low Chair Plastic LCP*, 2000

# INTERSECTIONS UNE BIENNALE DE DESIGN CONTEMPORAIN À BRUXELLES

# D

éveloppée par le département Atomium Expo, **INTERSECTIONS** est née en 2010, dans le cadre de Design September. Tous les deux ans, l'Atomium [et désormais le ADAM] propose des regards croisés sur le design contemporain, thème privilégié de cette icône du paysage bruxellois.

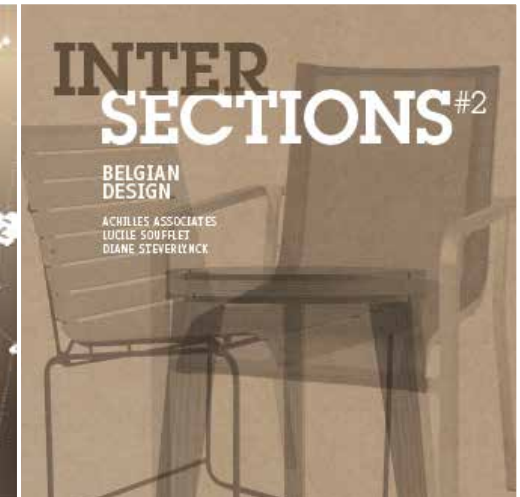
La première édition mettait en lumière le travail de trois designers, œuvrant dans les domaines de l'objet, du mobilier, de l'équipement urbain et du textile : Jean-François D'Or, Nicolas Destino et Linde Herman.

**INTERSECTIONS#2**, en 2012, avait pour ambition de donner à « regarder autrement les objets qui nous entourent » et de poursuivre la réflexion sur la nature du design, son essence entre réalisation artistique et produit commercial.

En 2014, l'Atomium ouvrait ses portes à des talents belges.

**INTERSECTIONS#3** rassemblait les œuvres de trois personnalités qui se situent au carrefour de l'artisanat, du design et de l'art : Kaspar Hamacher [travail du bois], Hugo Meert [argile et céramique] et Vera Vermeersch [tapisserie].

**INTERSECTIONS#4 SE DÉROULE POUR LA PREMIÈRE FOIS AU ADAM, OUVERT EN NOVEMBRE 2015, ET MET CETTE FOIS EN LUMIÈRE LES COLLECTIONS DU CID AU GRAND-HORNU.**



# BRUSSELS DESIGN SEPTEMBER 2016 MORE THAN 100 DESIGN EVENTS IN THE CITY



# B

Brussels Design September, devenu le rendez-vous incontournable pour les passionnés du design, englobe plus de 100 événements culturels et commerciaux à Bruxelles. La ville devient, pendant un mois, la plateforme de rencontre de nombreux designers belges et internationaux.

Brussels Design September se déclinera à travers des expositions, des conférences, un parcours Arts & Crafts, le Commerce Design Brussels ou encore le Brussels Design Market. Autant de lieux de dialogues et de rencontres entre designers, architectes et amoureux du design. Un véritable parcours urbain à découvrir dans les magasins, pop-up stores, galeries et espaces culturels.

Cette édition sera à nouveau marquée par les dernières tendances du design belge et international. Fidèle à l'esprit multi-disciplinaire de l'événement, les différents mouvements, influences, références et métiers qui participent au design d'aujourd'hui seront également mis en évidence.

## BRUXELLES VILLE DE DESIGN

Design September renforce l'image de Bruxelles comme capitale créative et dynamique. L'équipe poursuit les objectifs de mettre en évidence l'inventivité de nos jeunes créateurs et de renforcer l'attractivité commerciale de la ville au travers de plusieurs événements liés au Design.

Ces dernières années, Bruxelles s'est incontestablement développée comme ville de design. Et ceci grâce au talent et à l'ingéniosité de nos designers. Le design à travers ses formes les plus diverses prend aujourd'hui une place de plus en plus importante dans le quotidien de Bruxelles : mobilier urbain, installations, lumières... un retour positif pour la ville au niveau de son rayonnement et de son activité économique et touristique. Bruxelles a besoin d'événements qui placent la créativité et l'innovation à leur juste rang. Design September est fière d'y contribuer.

# INTERSECTION#4 - KIDS



## LES ATELIERS DES PETITS DESIGNERS

- > Visite + atelier [3h] – pour les groupes scolaires et extra-scolaires
- > Du lundi au vendredi, pendant la durée de l'exposition

### 5-8 ANS

Au fil d'un parcours guidé ludique et sensoriel de l'exposition, les enfants participent à des jeux et expériences pour se familiariser avec le design sous toutes ses formes et poser un nouveau regard sur les objets du quotidien. Un atelier prolonge leur visite en les invitant à réaliser ensemble un objet fonctionnel empreint de la créativité de chacun.

### DÈS 9 ANS

D'une lampe à un candélabre, d'un tabouret à un banc, d'un vase à une coupe, du bois au plastique, du verre au métal, etc., les enfants s'interrogent, au cours d'une visite guidée interactive de l'exposition, sur les objets du quotidien tout en découvrant l'univers et la créativité des designers présentés. A l'issue du parcours, les enfants se lancent ensemble dans la réalisation d'un objet à la fois original et fonctionnel, comme de vrais designers.

Réservation obligatoire [kids@atomium.be](mailto:kids@atomium.be)

- > Stage [3 jours]
- > Du 2 au 4 novembre

### DÈS 7 ANS

Après un parcours dans l'exposition pour enrichir leur inspiration, les enfants réalisent du mobilier à l'échelle de leurs jouets à l'aide de divers matériaux, astuces et techniques. Dans la peau d'apprentis designers, ils étudient les formes, les couleurs, les matières à adopter pour que leurs mini meubles, tables, chaises, lits, fauteuils, soient fonctionnels tout en étant imprégnés de leur univers créatif.

Réservation obligatoire [kids@civa.brussels](mailto:kids@civa.brussels)

Les stages au ADAM ont lieu de 10h à 16h30, place de Belgique 1 - 1020 Bruxelles. Un accueil de 9h à 10h [gratuit] et une garderie de 16h30 à 17h30 [5 € / jour] sont assurés chaque jour.

Possibilité de transport de et vers la Fondation CIVA, 55 rue de l'Ermitage 1050 Ixelles : aller-retour accompagné en métro. Départ de la Fondation à 9h15, retour vers 17h30. Une autorisation parentale est requise.

# PROGRAMME DES ACTIVITÉS

## NOCTURNES DES MUSÉES BRUXELLOIS

> [jeudi 22 septembre 2016](#)

En collaboration avec le Conseil bruxellois des musées, le ADAM prend part le 22 septembre à la **Nocturnes des musées bruxellois**. De 17h à 22h, sans réservation, la collection permanente ainsi que les expositions temporaires seront accessibles au public [entrée, 3€]. Une visite commentée de CID & Friends sera assurée à 20h par la commissaire de l'exposition, Marie Pok.

## FAMILY BRUNCH DU ADAM

> [dimanche 06 novembre 2016](#)

Formule originale et ludique, le **Family brunch du ADAM** donne l'occasion de découvrir de 10h à 15h le musée et ses collections dans une ambiance conviviale. Il permet également de rencontrer au détour d'une visite ou du brunch celles et ceux qui font le musée et ses expositions temporaires.

PRIX 5€/adultes et 3€/enfants et adolescents [>18 ans].

ATELIER DÉCOUVERTE [6 > 14 ans] sur réservation.

CONTACT + INFO [atomiumexpo@atomium.be](mailto:atomiumexpo@atomium.be)

## LA NAVETTE HORNU-BXL / ADAM-CID

> [dimanche 22 novembre 2016](#)

Dans le cadre des expositions *Intersections#4 CID & Friends* et *Lionel Jadot. Mixed Grill*, le CID et le ADAM vous proposent de vous joindre à la **navette**. Sans vous soucier de votre transport ou de votre parking, vous pourrez visiter les deux expositions en cours selon le programme ci-dessous et vous installer confortablement dans notre navette qui vous emmènera d'un site à l'autre. Une journée complète dédiée à la découverte de deux expositions et lieux hors du commun.

9h : Départ d'Hornu devant le site du Grand-Hornu

10h : Arrivée ADAM. Visite exposition *Intersection#4 CID & Friends*

12h : Départ ADAM

13h : Arrivée Hornu. Déjeuner à la Brasserie du Grand-Hornu ou pique-nique libre

14h : Visite de l'exposition *Lionel Jadot. Mixed Grill* en compagnie de Lionel Jadot

16h : Départ d'Hornu vers Bruxelles

PRIX 10€

[comprend entrée aux 2 expositions + navette]

FORMULE LUNCH COMPRIS 30€

[comprend entrée aux 2 expositions + navette + un savoureux lunch à la Brasserie du Grand-Hornu, composé d'un plat du jour + eau ou soft + café]. Possibilité de restauration ou sandwich à la Brasserie ou pique-nique libre.

# UNE INITIATIVE DU ADAM

## EXPO

### › COMMISSARIAT

Marie Pok

### › SCÉNOGRAPHIE

Sébastien Cruyt + Philippe Pinckaers

### › IDENTITÉ VISUELLE

Sign\* + Laetitia Centritto [CID]

### › INVENTAIRE

Dominique Blondiau, Elodie Davoise,  
Michel De Cubber, Nathalie Delsippée,  
Madison La Placa, David Marchal

### › CRÉDITS

CID - centre d'innovation et de design du Grand-Hornu

### › ONT COLLABORÉ À CETTE EXPOSITION

Martine Acar, Dominique Blondiau, Sophia Bouarfa,  
Aubane Brebant, Giuseppe Cannella, Maryvonne Colle,  
Mattéo De Felice, Brigitte Delattre, Gaëtan Delehouzée,  
Nathalie Delsippée, Véronique Demebski, Filip Depuydt,  
Jean Estiévenart, Françoise Foulon, Sophie Gallez,  
Céline Ganty, Loïc Goemaes, Marianne Jayé,  
Laurence Lelong, Hervé Liénard, Maxime Mairesse,  
Vincenzo Mauro, Justine Mertens, Jean-François  
Paternoster, Thierry Pochet, Carine Saber,  
Mattéo Sciuлло, David Vilain, Olivier Wathelet,  
Maryse Willems, Cataldo Zitolo, Emmanuëla Zoppé.

### › REMERCIEMENTS

Béatrice Agosti,  
Fabienne Capot [présidente de l'asbl CID],  
Françoise Foulon, Pierre-Olivier Rollin

### › LES DONATEURS

BIG-GAME, Fabrica, Pierre Charpin, Matali Crasset,  
Sofie Lachaert, Annick Schotte, Richard Hutten, Magis,  
Flos, Alessi, Emeco, Vitra

## ADAM

### › DIRECTEUR GÉNÉRAL

Henri Simons

### › DIRECTEURS ADJOINTS

Julie Almau & Johan Vandenperre

### › DIRECTEUR DES EXPOSITIONS

Arnaud Bozzini

- STAGIAIRE

Cristina Bargna

### › PRESSE & COMMUNICATION

Inge Van Eycken + Axel Addington

+ Sarah Torrekens

- Caracas > Hélène van den Wildenberg

- PasdeBlaBla > Sophie Goeminne

### › ET L'ÉQUIPE DU ADAM ET DE L'ATOMIUM

### › SERVICE PÉDAGOGIQUE ET MÉDIATION CULTURELLE

Arkadia + Fondation CIVA



FABRICA TEAM, *L'ordinateur portable*, 2011

© Photo by Gustavo Million

## CONTACTS

### > DIRECTEUR DES EXPOSITIONS

Arnaud Bozzini

+32 476 53 20 31 - [arnaud.bozzini@atomium.be](mailto:arnaud.bozzini@atomium.be)

### > PRESSE

Inge Van Eycken

+32 479 95 05 94 - [inge.vaneycken@atomium.be](mailto:inge.vaneycken@atomium.be)

Hélène van den Wildenberg [Caracas PR]

+32 4 349 14 41 - +32 495 22 07 92 - [info@caracascom.com](mailto:info@caracascom.com)

Place de Belgique 1 - B-1020 Bruxelles

Ouvert tous les jours de 10 à 18 heures - Fermé les mardis

[WWW.ADAMUSEUM.COM](http://WWW.ADAMUSEUM.COM)



ALDO BAKKER, *Swing*, 2014