centre d'innovation
et de design
au Grand-Hornu

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Enseignements maternel, primaire & secondaire

ALÉAS, PRATIQUES DE L'ADAPTATION

15.11.26 → 18.04.27



© Réjean Peytavin Vase Karyotype Freaks 2019 photo CIAV Meisenthal

LE CID AU GRAND-HORNU

Le site du Grand-Hornu est un ancien charbonnage datant du début du XIX^{e} siècle. Aujourd'hui fermés, les anciens bâtiments ont été restaurés afin d'accueillir le CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu. Il a pour mission non seulement la gestion du site historique, classé UNESCO en 2012, mais également la production annuelle de 3 expositions axées sur le design.



Cour Ovale du Grand-Hornu

© Philippe De Gobert



Site du Grand-Hornu
Vue aérienne

© Globalview

UN DOSSIER MODULABLE…

Afin de préparer la venue de votre groupe scolaire, le service pédagogique du CID a réalisé pour vous un dossier modulable, à l'image des multiples possibilités offertes par l'exposition *Aléas, pratiques de l'adaptation*.

Ce dossier pédagogique accompagne la visite de l'exposition et propose aux enseignants des pistes d'activités à exploiter en classe. Conçues en lien avec le socle des compétences de l'enseignement, elles invitent les élèves à observer, questionner et interpréter les œuvres présentées.

À travers l'exploration de thèmes tels **le réemploi dans le design, le lâcher-prise et l'acceptation de l'imprévu** dans la création et dans l'appropriation des objets par les usagers, les élèves sont amenés à mobiliser différentes compétences : s'exprimer et argumenter, observer et comprendre, développer leur esprit critique et expérimenter des démarches créatives.

La rencontre avec les œuvres devient ainsi l'occasion de croiser sensibilité poétique et curiosité, tout en encourageant les élèves à observer plus attentivement, à se poser des questions sur ce qu'ils voient et à **découvrir l'univers dans lequel la réalité rencontre la réinterprétation.**

L'EXPO EN BREF...

Produite dans un premier temps par le JAD – Jardin des métiers d'art et du design à Sèvres, l'exposition Aléas, pratiques de l'adaptation met en lumière des démarches de création et de production qui dialoguent avec l'imprévu. En développant le propos et la sélection, les commissaires Baptiste Meyniel et Nicolas Verschaeve nous invitent à découvrir une pluralité d'observations actives du monde et révèlent la capacité des designers à s'adapter continuellement aux contextes dans lesquels ils sont impliqués. Si la notion d'aléas engage avec elle l'idée d'incertitudes liées au hasard, elle est ici à entendre comme un **ensemble de paramètres appréhendés avec habileté, une richesse dont il est possible de tirer parti.**

Pris dans un ensemble d'aléas, les objets présentés ici émergent d'une forme de lâcher-prise, à première vue contradictoire aux méthodes académiques du design. Il en va de la capacité des créateurs à s'écarter de plans établis, à intégrer à leur travail un ensemble de forces agissantes, à "composer avec" plutôt que d'imposer des dogmes.

Au-delà des objets, ce sont d'abord des attitudes qui se révèlent, **presque une philosophie, propice à converser avec un monde en constante transformation.**

Durant l'exposition, le CID verra transiter entre ses murs des tas de charbon, matière-énergie constituant l'un des flux majeurs de la période d'activité des mines du Borinage. Invitation à la déambulation, la scénographie révèlera autant les champs de forces qui ont donné forme à un ensemble de productions, d'objets et d'artefacts, que les phénomènes que ceux-ci rendent visible. De différentes natures, ces forces sont de celles qui régissent **les lois du cosmos** telles que la gravité, le champ magnétique ou la course du soleil ; ce sont **les lois intrinsèques aux matériaux** et à leurs propriétés ; ce sont des éléments préexistants, disponibles dans l'environnement des designers, leur imposant - dans un monde aux ressources finies - de **composer avec le déjà-là.**

UN MOT SUR… LES COMMISSAIRES

Baptiste Meyniel
Designer, plasticien

Baptiste Meyniel, designer français diplômé de l'ENSCI, développe une pratique qui porte une attention particulière au travail de la matière et aux processus de mise en forme. Lauréat du CIRVA en 2019 puis sélectionné par la Fondation Hermès durant l'Académie des Savoir-Faire sur le verre en 2021, il rejoint ensuite le JAD pour initier des collaborations avec d'autres métiers d'art (imprimeur sur étoffes, héliograveur). En 2025, il débute une résidence de recherche avec la Manufacture de Sèvres. Son travail a été exposé à Fotokino, dans différents FRAC, à l'Espace de l'Art Concret ou encore durant le Salone del Mobile ou la Triennale de Milan.

Nicolas Verschave
Designer

Nicolas Verschaeve, designer belge diplômé de l'EnsAD de Paris, porte une attention sensible aux facteurs géographiques, historiques, économiques, politiques et sociaux qui conditionnent l'émergence des objets et de nos environnements. Sa pratique de terrain questionne l'uniformisation des produits culturels, tente d'œuvrer au plus près des structures de production pour cultiver ce qui participe de leur singularité. Il œuvre dans les champs de la recherche, de l'édition et de la pédagogie, coordonne le post-master Design des Mondes Forestiers dans les Vosges du Nord et collabore en tant que designer-auteur avec des institutions telles que le CIAV, le Cnap ou la Fondation Hermès. Son travail est représenté par la galerie A1043 et a été exposé au Vitra Design Museum, au salon Maison & Objet ou encore au Salone del Mobile.

ZOOM SUR… 1 ŒUVRE : *DO HIT CHAIR*, MARIJN VAN DER POLL, 2000

Conçue en 2000 par le designer néerlandais Marijn van der Poll et éditée par Droog Design, la *Do Hit Chair* est **un fauteuil qui n'existe pas encore au moment de l'achat.** Elle est livrée sous la forme d'un cube d'acier creux, accompagnée d'un marteau de forgeron. Tel quel, l'objet ne peut pas servir de siège : c'est à l'acheteur de le frapper et de le marteler pour lui donner la forme qui lui convient. Le nom de la pièce donne d'ailleurs la consigne : « do hit » signifie « frappe-le ». L'acheteur choisit la profondeur et la hauteur de l'assise, et il est seul responsable du confort de son siège.
Le designer ne dessine pas la forme finale et ne peut pas la connaître à l'avance, puisque **tout dépend des gestes de chacun.**
Chaque chaise est donc unique, car elle garde la trace des choix de la personne qui l'a façonnée. La pièce s'inscrit dans l'esprit du « Do It Yourself» et dans la démarche « Do Create » de Droog Design : le designer conçoit un principe, et **l'usager devient coauteur de l'objet.** Elle invite ainsi à s'interroger sur le rôle du designer, sur la place de l'utilisateur et sur la manière dont un objet peut être conçu. Le design ne consiste pas seulement à dessiner une forme parfaite : il peut aussi consister à **imaginer une expérience qui associe l'utilisateur à la création.**
En classe, elle permet d'aborder les notions **de matière, de transformation, d'usage, de participation et de créativité.** La découverte peut partir d'une observation simple : que voient les élèves ? à quoi l'objet peut-il servir et comment pensent-ils qu'il a été fabriqué ?
La discussion peut ensuite porter sur la place de chacun dans la création : qui a fabriqué cette chaise et qui en a choisi la forme? Pourquoi le designer remet-il un marteau à l'utilisateur plutôt qu'un fauteuil terminé ?
Enfin, les élèves peuvent **expérimenter**, à partir d'un volume simple en argile, en pâte à modeler ou en carton qu'ils transforment progressivement pour lui donner une fonction, sans en définir la forme finale à l'avance. Ils comparent ensuite leurs réalisations et observent comment leurs gestes et leurs choix ont influencé le résultat.



POUR LES MATERNELLES

REPÈRES DE VISITE

Durée : 1h
Visite active de l'exposition

La visite est conçue comme une découverte sensorielle de l'exposition. Les enfants sont invités à observer, écouter, toucher, sentir et imaginer à partir des œuvres présentées.

Elle peut être complétée par un moment de lecture d'albums jeunesse, en lien avec les thématiques.

PISTES PÉDAGOGIQUES

— Imaginer un **petit « jardin en mouvement »** à la manière de Gilles Clément, le célèbre jardinier paysagiste français, càd avec le moins d'interventions humaines possibles, **en faisant avec** et non contre le génie de la nature.
— Découvrir **les couleurs, les formes, les matériaux** des objets.
— **Les tumuli de charbon dans la scénographie :** regarder, décrire et se demander d'où cela vient. On fait le lien avec le passé minier du site.
— Jeu moteur : **se transformer en objet souple** (un pouf, une feuille froissée…) pour sentir la différence entre rigide et souple (cf. chapitre VII de l'exposition (Sacco, Maap Lamp, Vase combinatoire…))



RESSOURCES

— BOURGET Laëtitia, *Tout commence*, Éditions La Partie, 2026.
— DE HAES Ian, *Chance ou malchance ?*, Alice jeunesse, 2023.
— LANDSTRÖM Lena, LANDSTRÖM Olof et GNAEDIG Alain, *Quelle chance !*, L'École des loisirs, 2013.

POUR LES PRIMAIRES

5 - 8 ANS

REPÈRES DE VISITE

Durée : 1h
Visite active de l'exposition

Chaque nouvelle exposition temporaire constitue une occasion d'apprendre en s'amusant. La visite active prendra la forme d'une causerie passionnante et positive dans laquelle, en observant les œuvres exposées, les enfants comprendront que les objets de design peuvent résulter d'un travail avec **« ce qui est déjà là »**.

En effet, de nombreux designers observent, récupèrent, détournent et **se laissent guider** aléatoirement par la matière, au lieu d'imposer une forme.

PISTES PÉDAGOGIQUES

Éducation Culturelle et Artistique (ECA)

— Retrouver dans l'expo **un objet qui ressemble à un objet du quotidien** (une selle de moto qui devient un tabouret, des moules à gâteau qui deviennent un lampadaire...).

— Au départ d'un mobile existant ou à fabriquer en classe, **souffler doucement** pour observer ce qui bouge, puis chercher ce qui fait bouger les éléments du mobile (l'air) (cf. le mobile *Feuilles* de François Azambourg).

Cours de Philosophie et de Citoyenneté (CPC)

— Apprendre à considérer ses erreurs avec bienveillance car c'est en tentant et en ne réussissant pas au départ que l'on peut s'améliorer et y arriver ensuite. **Il y a de la réussite dans les erreurs !**

Mathématiques

— **Le jeu des billes cachées pour initier aux probabilités** (fractions ou pourcentages). Ce jeu permet de comprendre les notions de « sûr», « impossible », « probable », « peu probable ». Matériel : un sac opaque, 8 billes (ou jetons) vertes et 2 billes rouges.

RESSOURCES

— BALLESTER-DULIER Ghislaine et DELAPORTE Bérengère, *Sam et Watson ont le droit de se tromper !,* Éditions Glénat, 2019.
— DE HAES Ian, *Chance ou malchance ?,* Alice jeunesse, 2023.
— LUYKEN Corinna et ELLAND-GOLDSMITH Rosalind, *Le livre des erreurs*, Kaléidoscope, 2019.
— MILES Stéphanie et MILES David, *Tous les peut-être*, Lotus et l'éléphant, 2023.
— TALLEC Olivier, *Un peu, beaucoup*, coll. Pastel, L'École des loisirs, 2020.
— YAMADA Kobi et BESOM Mae, *Un jour j'ai eu une idée*, Lotus et l'éléphant, 2021.



9-12 ANS

PISTES PÉDAGOGIQUES

Éveil scientifique

— **Vent, soleil, gravité, magnétisme terrestre…**

Certains designers observent ces phénomènes thermiques, hydriques ou lumineux propres à la vie sur terre et créent des dispositifs pour comprendre, **rendre visibles** et composer avec eux. Citons les boussoles, pendules, réflecteurs, cerfs-volants…abordés spécifiquement dans la section « I. Être en prise avec les forces du cosmos ».

— **Le pendule de Foucault :** au départ de l'œuvre *Le pendule de Foucault* en signes de Sophie Krier, démonstration de la rotation de la Terre de manière directe et visible. L'idée est de leur prouver que le pendule ne bouge pas, mais que c'est nous qui bougeons avec la Terre !

Partir d'une expérience que les élèves connaissent :

« Si tu es dans un manège qui tourne et que tu lances une balle bien droit devant toi, est-ce qu'elle continue tout droit ou est-ce qu'elle a l'air de dévier ? »

— **Matières récupérées** (chapitre III) : terre de terril, ocre, effluents de houille, briques de rebut, tissus d'échantillons… Pour chaque œuvre, retrouver quelle matière a été récupérée, d'où elle vient et ce qu'elle serait devenue si elle n'avait pas été réemployée.

Éducation Culturelle et Artistique (ECA)

— Tester le **glitch art :** cet art numérique permet d'aborder l'esthétisation de l'erreur, du bug dans les systèmes artistiques.

— Aborder le concept de **ready-made**, popularisé par Marcel Duchamp : chacun apporte un objet banal (un ustensile, un jouet cassé, un caillou) et doit expliquer pourquoi, selon lui, cet objet pourrait devenir une œuvre s'il était exposé dans un musée. Cela permet d'ouvrir une discussion sur des questions plus larges : qu'est-ce qui fait qu'une chose est de l'art ? Est-ce l'objet lui-même, le geste de l'artiste, le regard du spectateur ?

— Montrer que **le matériau** n'est pas un simple support passif mais **un acteur à part entière dans la création**, qu'il est porteur de contraintes, de potentiels et de significations. Dans l'expo, le matériau **verre** est particulièrement abordé au sein de la section « VI. Suivre les lois de la matière ».

— Aborder la technique de **la fonte à la cire perdue** (cf. la coupe *Nid d'abeilles* de François Azambourg).

  Points forts à souligner :

  - Unicité : chaque moule ne sert qu'une fois → chaque pièce est unique.
  - Ancienneté : la cire perdue est une technique utilisée depuis l'Antiquité (Mésopotamie, Égypte…)

FRANÇAIS

— **Production écrite :** rédiger une fiche objet comme un petit récit (« l'histoire d'un tabouret qui était une selle de moto »).

— **Lecture du conte** *Les 3 Princes de Serendip*, conte persan de 1557, pour introduire et discuter le concept de « sérendipité » qui désigne des découvertes inattendues faites grâce au hasard et à l'intelligence.

— **Production écrite ou orale :** « Si j'étais designer et que je ne pouvais utiliser que les déchets de mon école, je ferais… ».

— En classe, avant de visiter l'exposition, **présenter le mot « aléa » et ses définitions**, en donnant des exemples concrets (le temps qu'il fait, ce qu'on trouve par hasard…) et demander « Comment faire, réagir lorsque quelque chose ne se passe pas comme on l'avait prévu ?».

RESSOURCES

— BARAUD Didier, DEMILLY Christian et CHOUX Nathalie, *Par hasard ! petites et grandes découvertes inattendues*, Actes Sud jeunesse, 2023.

— BORY Jean-François, *Dix-huit chameaux dans la vie des frères Sérendip*, L'École des loisirs, 1997.

— UNGERER Tomi, *Ni oui ni non : réponses à 100 questions philosophiques d'enfants*, L'École des loisirs, 2018.



POUR LES SECONDAIRES

REPÈRES DE VISITE

Durée : 1h

Notre but premier est d'amener vos élèves à vivre une expérience de visite inclusive et participative, en découvrant les œuvres, en se questionnant ensemble et en argumentant ses choix.

PISTES PÉDAGOGIQUES

Cours de Philosophie et de Citoyenneté (CPC)

— **Le hasard,** que la science a eu de tout temps tendance à étudier objectivement, est en fait **mythique, subjectif, énigmatique et passionnant.** Il renvoie au spirituel et permet de plonger dans la diversité des cultures et de leurs croyances :
  - Comment le hasard est-il appréhendé en mathématiques ? en sciences sociales ? en physique quantique ? en psychologie ?
  - Comment les différents courants de pensées philosophiques, métaphysiques ont-ils abordé la notion de hasard ? (Démocrite, Epicure, Marcel Conche, Edgar Morin…)

— La notion de **« composer avec »** (Haraway, Ingold, Manzini). Discussion : faut-il maîtriser la nature ou dialoguer avec elle ? Qui est l'auteur d'un objet : le designer, la matière, l'usager ?

Éducation Culturelle et Artistique (ECA)

— **Ready-made :** comparer le *Mezzadro* (Castiglioni) et la *Handlebar Table* (Jasper Morrison) avec le geste de Duchamp en 1916. Est-ce de l'art, du design, de la débrouille ?

Pensez-vous qu'accepter l'aléatoire, favoriser la non-maîtrise dans le design constitue une forme de liberté pour l'artiste, le designer ?

— **Matière et processus** (chapitre VI) : le verre, la résine, la terre… Que décide le designer ? Que décide la matière ?

— **Écrire un protocole** (chapitre VII) : au lieu de dessiner un objet, rédiger les règles qui permettent à d'autres de le fabriquer ou de l'utiliser à leur manière.

— **Analyse comparative :** mettre en regard deux œuvres de chapitres différents et défendre à l'oral laquelle illustre le mieux l'idée d'adaptation continue.

— **Dossier ou exposé critique :** la scénographie elle-même (charbon, rapport au site minier) comme choix de « composer avec le contexte » : en quoi le dispositif sert-il le propos ?

Formation Historique, Géographique, Économique et Sociale (FHGES)

— **Ressources finies, filières locales, circuits courts** (la briqueterie Nelissen, le terril de l'Héribus, les ocres, les châtaigniers des Cévennes). Question : peut-on produire autrement, à proximité, et à quel coût ?

RESSOURCES

— BORGES Jorge Luis, *Anthologie personnelle*, L'imaginaire 684, Gallimard, 2016.

— BOUTINET Jean-Pierre, *Anthropologie du projet*, 2e éd. [mise à jour], Quadrige, Presses universitaires de France, 2012.

— CATELLIN Sylvie et LOTY Laurent, *Sérendipité : du conte au concept,* Science ouverte, Éd. du Seuil, 2014.

— CLÉMENT Gilles, *Le jardin en mouvement : de la vallée au jardin planétaire*, 5e éd. [augmentée], Sens & Tonka, 2007.

— CONCHE Marcel, *L'aléatoire*, 3e éd., Encre marine, 2012.

— DELAHAYE Jean-Paul, *Le hasard : une idée, un concept, un outil*, Éd. L'Harmattan, 2005.

— EKELAND Ivar et LÉCROART Étienne, *Le hasard : une approche mathématique,* La petite bédéthèque des savoirs 6, Le Lombard, 2016.

— GUICHON Françoise, SZEKELY Martin et MICHAUD Philippe-Alain, *Martin Szekely. Ne plus dessiner*, Éd. B42, 2011.

— INGOLD Tim et GRIOT Sylvain, *Correspondances. Accompagner le vivant*, Actes Sud, 2024.

— LE BRETON *David*, *Passions du risque,* 3e éd. [mise à jour], Éd. Métailié, 1998.

— MAEDA John, *Design by Numbers*, The MIT Press, 2001.

— MAEDA John, *Creative Code,* Thames & Hudson, 2004.

— MANZINI Ezio, *La matière de l'invention,* Collection inventaire, Editions du Centre Pompidou, 1989.

— MUNARI Bruno, *De choses et d'autres,* T. Pyramyd, 2015.

— THEULIÈRE Guillaume, *Par hasard : exposition*, Réunion des musées nationaux-Grand Palais, 2019.

— TROCHE Sarah et SÈVE Bernard, Le hasard comme méthode : figures de l'aléa dans l'art du XXe siècle, Aesthetica. Presses universitaires de Rennes, 2015.



CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu
Site du Grand-Hornu
Rue Sainte-Louise 82
B-7301 Hornu

T : +32 (0)65 65 21 21
accueil.cid@grand-hornu.be

cid-grand-hornu.be
facebook.com/cidgrandhornu

Responsable du service culturel
Céline Ganty
T : +32 (0)65 61 38 79
celine.ganty@grand-hornu.be

Service des animations culturelles
T : +32 (0)65 61 38 72

Service des réservations
Sophie Gallez & Justine Mertens
reservations@grand-hornu.be
T : +32 (0)65 61 39 02

Heures d'ouverture
Tous les jours de 10h à 18h, sauf le lundi.
Le Grand-Hornu est fermé les 24, 25 et 31 décembre et le 1er janvier.

Tarifs
— 2 € / élève
— 50 € pour une activité
— Gratuit pour les accompagnants
— Gratuit le 1er mercredi du mois

Afin de faire de cette rencontre un moment convivial et participatif, **nous souhaitons limiter le nombre d'enfants à 20 par groupe** (toujours avec un accompagnateur minimum).

N'hésitez pas à contacter le service des réservations qui vous conseillera au mieux pour l'organisation de votre visite.

L'asbl CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu est subventionnée par la Province de Hainaut.
Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles – secteur des arts plastiques.

