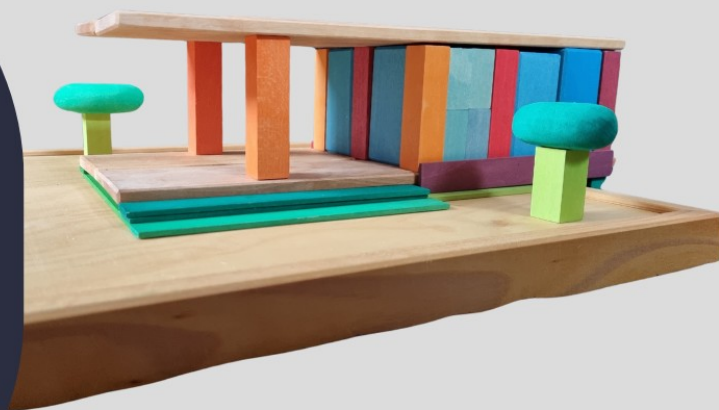


De l'art au jeu
Du jeu à l'art
Dossier pédagogique



Vincent Ramlot



*La grandeur des
actions humaines se
mesure à l'inspiration
qui les fait naître.*

Louis Pasteur

Table des matières

Un an d'animations « Grimm's »	5
▪ Un besoin d'aller plus loin	6
▪ Des questionnements	8
▪ Des observations	11
▪ Une analyse	14
Situation d'apprentissage artistique. une démarche	16
▪ Une situation d'apprentissage / une démarche	17
▪ Explicitation de la démarche	19
▪ Croisement phases/actions	20
▪ Conception d'une installation Grimm's au regard d'une démarche artistique: exemple	21
▪ Analyse concrète de la démarche	22
▪ Constat: une composition artistique	23
▪ Installation: un concept	24
Pédagogie. art et jeu	26
▪ Une artiste - designer : Alma Siedhoff Buscher	27
▪ Alma Siedhoff Buscher: une pierre angulaire du monde du jeu	28
▪ Juste un pas vers les jeux Grimm's	29
▪ Un parallèle instructif: de l'école du Bauhaus aux jeux Grimm's	30
L'école du Bauhaus. source d'inspiration artistique. pédagogique. organisationnelle	35
▪ l'école du Bauhaus	36
▪ Un organigramme révolutionnaire	37
▪ Des pédagogies nouvelles	38
▪ Des concepts: le cubisme, le constructivisme	39
▪ Architecture – mobilier	40
▪ Une école « éclair », un rayonnement mondial (1919 -1933)	41
▪ Des œuvres emblématiques des enseignants du Bauhaus	42
Des ateliers inspirants et inspirés	43
Un mot de conclusion	

Un an d'animations « Grimm's »



A la suite de formations données par Céline Alvarez en 2018-19 à Namur, de nombreux enseignants ont désiré acquérir du matériel Grimm's en classe pour mettre en œuvre les processus d'autonomisation qu'ils avaient découverts.

Chez Luxiol, le matériel Grimm's était présent déjà depuis quelques années, son pouvoir créatif était indéniable mais l'engouement du public à son propos a suscité des questionnements plus précis quant à sa pertinence dans les classes. Il a aussi généré un besoin d'aller plus loin dans le processus de service que le magasin pouvait offrir aux enseignants venant le découvrir; sa manipulation libre étant possible et même souhaitée avant l'achat.

L'idée de proposer des animations dans les écoles a émergé et c'est donc avec notre baluchon rempli de matériel Grimm's que pendant plus d'un an nous avons sillonné Bruxelles et la Wallonie en permettant aux enseignants, qui le désiraient, de pouvoir observer leurs élèves en action avec ce matériel.

Au tout début, nous avons prévu une multitude de consignes, des temps spécifiques pour la manipulation libre mais nous avons aussi préparé des défis à réaliser avec le matériel: créer un immense jeu de l'oie, créer des routes, des ponts reliant les constructions réalisées etc... Très vite nous nous sommes rendus compte que le matériel Grimm's à lui seul était bien plus puissant que toutes les « activités » que nous avions pensées.

Petit à petit, au fil des animations, les consignes se sont centrées sur le vivre ensemble, le respect du matériel, le rangement ensuite mais plus du tout sur le temps de découverte. Nous avons lâché prise et adopté une position basse, posture de l'enseignant qui observe, écoute, agit et joue avec les enfants, accueille les mots, les explicitations, les histoires qui émergent sans jugement, juste en conversant...

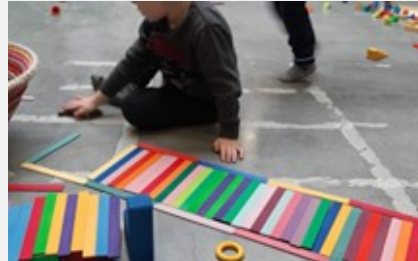
Un besoin d'aller plus loin



Et c'est à ce moment que l'infini s'ouvre en un instant...

L'enfant, lui, sait ce qu'il fait là, il joue. L'enfant se révèle à nous en étant simplement lui-même.

Les enfants sont émerveillés par le matériel et nous de même en les regardant, en découvrant ce qu'ils ont à nous montrer car nous n'avons rien à leur enseigner ici, c'est juste leur créativité qui est en éveil ainsi que tous les concepts sous jacents: la persévérance, l'essai-erreur, la concentration, le dialogue, la coopération, la verbalisation et au-delà de tout, le plaisir moteur de la motivation à se dépasser pour se réaliser. « *L'objectif, c'est qu'il n'y a pas d'objectif* » et de là naît la liberté, un cercle vertueux.



Des questionnements



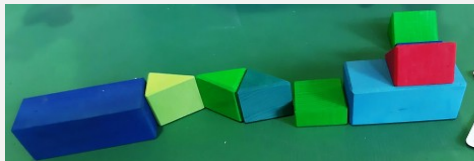
Au fur et à mesure de nos animations d'autres questionnements ont émergé:

- **D'où vient cette puissance du matériel?**
- **Comment, sans consignes, les enfants peuvent-ils être aussi certains de leur démarche?**
- **Qu'est ce qui permet aux enfants de se sentir si fiers de leurs constructions?**
- **Quel est ce secret qui fait que les productions sont toujours des canons esthétiques?**

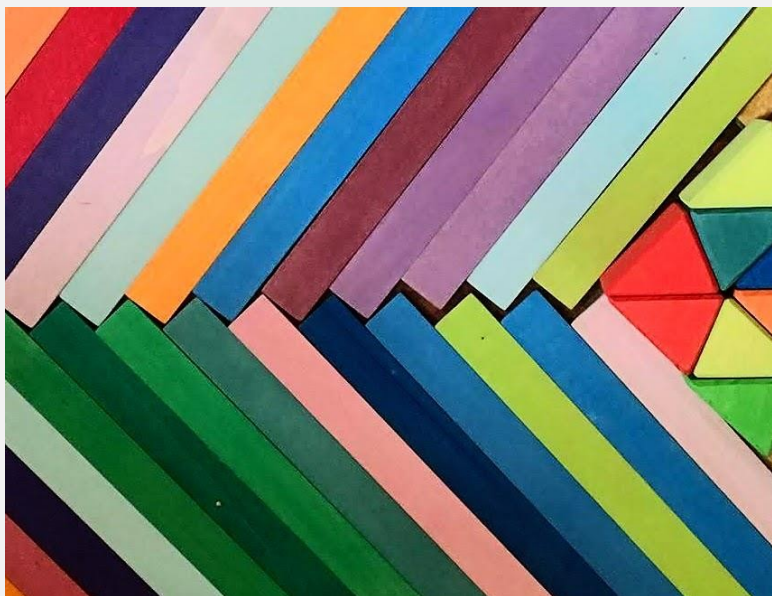


Mon attention s'est alors fixée sur cet aspect du matériel lié aux concepts artistiques.

La couleur était un élément déterminant dans les actions que les enfants menaient. Les lignes et les formes guidaient leur intention de construire en élévation, à plat, en juxtaposant ou superposant, comme si le « pouvoir » du jeu lui-même faisait naître une intention d'exprimer le monde intérieur qui les habitait à ce moment précis.



De part mon intérêt pour les arts contemporains, j'ai observé rapidement le lien émanant des mouvements artistiques de De Stijl et du Bauhaus et cela m'a poussé à me pencher de manière plus approfondie sur le sujet. Je voulais découvrir ce qui pouvait être commun dans l'idée de proposer aux enfants des jeux de construction et de faire naître en eux un processus lié à l'expression de soi par un média qui lui parle, tel que le vit un artiste avec son domaine de prédilection.



Vivre le jeu de cette manière ne peut être qu'*Inspiration*, pour eux, pour moi, pour vous...
De l'art au jeu, du jeu à l'art il n'y a qu'un pas...

L'exploitation pédagogique de ce matériel peut prendre mille et une formes. Ici, je vous invite à faire de l'inspiration, le moteur de votre action pédagogique. A la maison, à l'école, en activités extra scolaires, en rééducation...

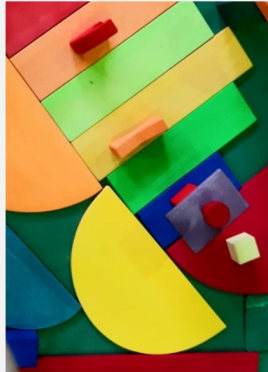
Je vous propose juste d'être inspiré par ces quelques pages à quelque niveau que ce soit et de transposer cette inspiration en action créatrice. Ceci peut être une activité à proposer, un moment à partager, un projet à concrétiser avec les enfants.

Inspirez...

Des observations

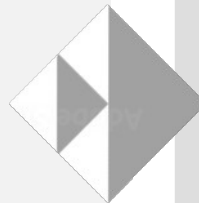
Les photos reprises ci-dessous sont le résultat de créations **totalelement naturelles** d'enfants mis en contact pour la première fois de leur vie avec le matériel Grimm's. Aucune consigne n'a été donnée hormis celle de jouer avec le matériel, aucune activité préalable n'a été organisée autour de la découverte d'artistes ou de peintures. L'enfant est juste mis en situation de création.

Un parallèle évident avec les compositions d'artistes du Bauhaus peut être observé dans l'agencement des pièces, leurs emboîtements, les juxtapositions, les superpositions, leur choix aussi. Le parallèle est aussi très clair au regard des formes, des lignes, de l'esthétique générale et de la conception générale du matériel.



*« N'attendez pas
l'inspiration, elle
vient lorsque l'on
travaille »*

Henri Matisse



« Rythme, joie de vivre » 1930
Robert Delaunay



Architecture
Bauhaus





*« La grandeur des
actions humaines se
mesure à l'inspiration
qui les ont fait
naître »*

Louis Pasteur



« Color study »
Vassily Kandinsky

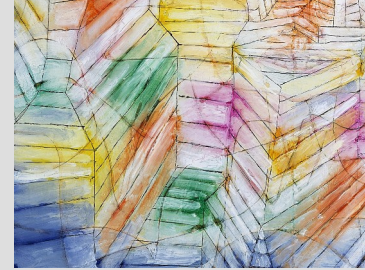


« Rythme sans fin »
Robert Delaunay 1934



« Monument à G » 1929
Paul Klee





« Théâtre-montagne-
construction » 1920
Paul Klee



« Rouge épais » 1924
Vassily Kandinsky



« L'art est un jeu
d'enfant. »

Max Ernst



« Nuancier qu'1 » 1930
Paul Klee





« Rien ne ressemble plus à ce qu'on appelle l'inspiration, que la joie avec laquelle l'enfant absorbe la forme et la couleur. »

Charles Beaudelaire



« Architecture colorée »
1917 Paul Klee



« Plusieurs cercles » 1926
Vassily Kandinsky



« La joie de vivre »
Robert Delaunay

Une analyse



Ce qui amène l'enfant à créer est en lien étroit avec le **type de matériel** proposé, celui-ci est **inducteur**. L'enfant, pour créer, va **se saisir des propriétés matérielles** qui s'offrent à lui **selon ses perceptions, émotions, intentions, sensations**. La création (installation) sera le résultat de la relation entre l'acteur (l'enfant) et son environnement (le matériel). L'action de créer, elle, est induite par son besoin naturel de jouer.



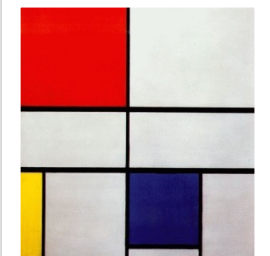
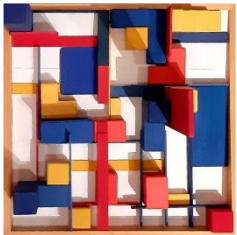
Le matériel constitué de formes, lignes issues du minimalisme des courants d'arts liés au Bauhaus est le médium par lequel l'enfant s'exprime. Il est source de son



inspiration

Au regard de tout ce qui le constitue à l'instant T de l'action qu'il entreprend, il va **jouer avec le matériel**, en assemblant, juxtaposant, superposant, alignant, espaçant les pièces du jeu. Sous l'effet de **son pouvoir à s'émerveiller**, imaginer et du plaisir ressenti à manipuler, **la motivation grandit et le pousse ainsi à poursuivre son propre objectif**, conscient ou inconscient, en effectuant des expérimentations, des essais divers ou en se laissant surprendre par ce qui résulte de son action.

Tous les critères sont ainsi réunis pour affirmer que l'enfant se trouve dans **une réelle situation d'apprentissage** et, par le lien étroit entre le matériel et le contexte artistique duquel il est inspiré, en déduire que l'enfant progresse au sein d'une véritable **démarche artistique**.



Dans chaque enfant il y
a un artiste. Le
problème est de savoir
comment rester un
artiste en grandissant.

Pablo Picasso

Situation d'apprentissage artistique, une démarche

Une situation d'apprentissage / une démarche

Une situation d'apprentissage fait toujours référence à une **démarche mise en œuvre**. L'idée d'apprendre quelque chose ne peut se concrétiser sans qu'une démarche mentale, corporelle, émotionnelle ne soit motivée puis mise en action. Dans le domaine des arts, la démarche peut prendre bien des apparences différentes, en fonction du contexte dans lequel évolue la situation vécue. L'idée de **mettre en œuvre une démarche artistique** adaptée à l'enfant va lui **permettre de se créer des repères** qui, au fur et à mesure qu'il progresse, l'aideront à mieux aiguïser ses perceptions, ses ressentis, sa manière d'exprimer ce qu'il désire au moyen du média qu'il trouve le plus approprié.

Une démarche pour... quoi?

- Pour exprimer, pour assouvir son besoin d'expression
- Pour définir une intention
- Pour maintenir le cap sur l'objectif que l'on se fixe, que l'on réajuste parfois au cours de la démarche créative
- Pour se fixer des repères
- Pour apprendre de ses erreurs
- Pour tendre vers la satisfaction liée au besoin d'expression
- Pour se sentir capable de fournir un effort, dépasser ses limites

Quelle démarche?

Une démarche ancrée sur **6 actions**:

S'exprimer

Exprimer

Imaginer

Percevoir

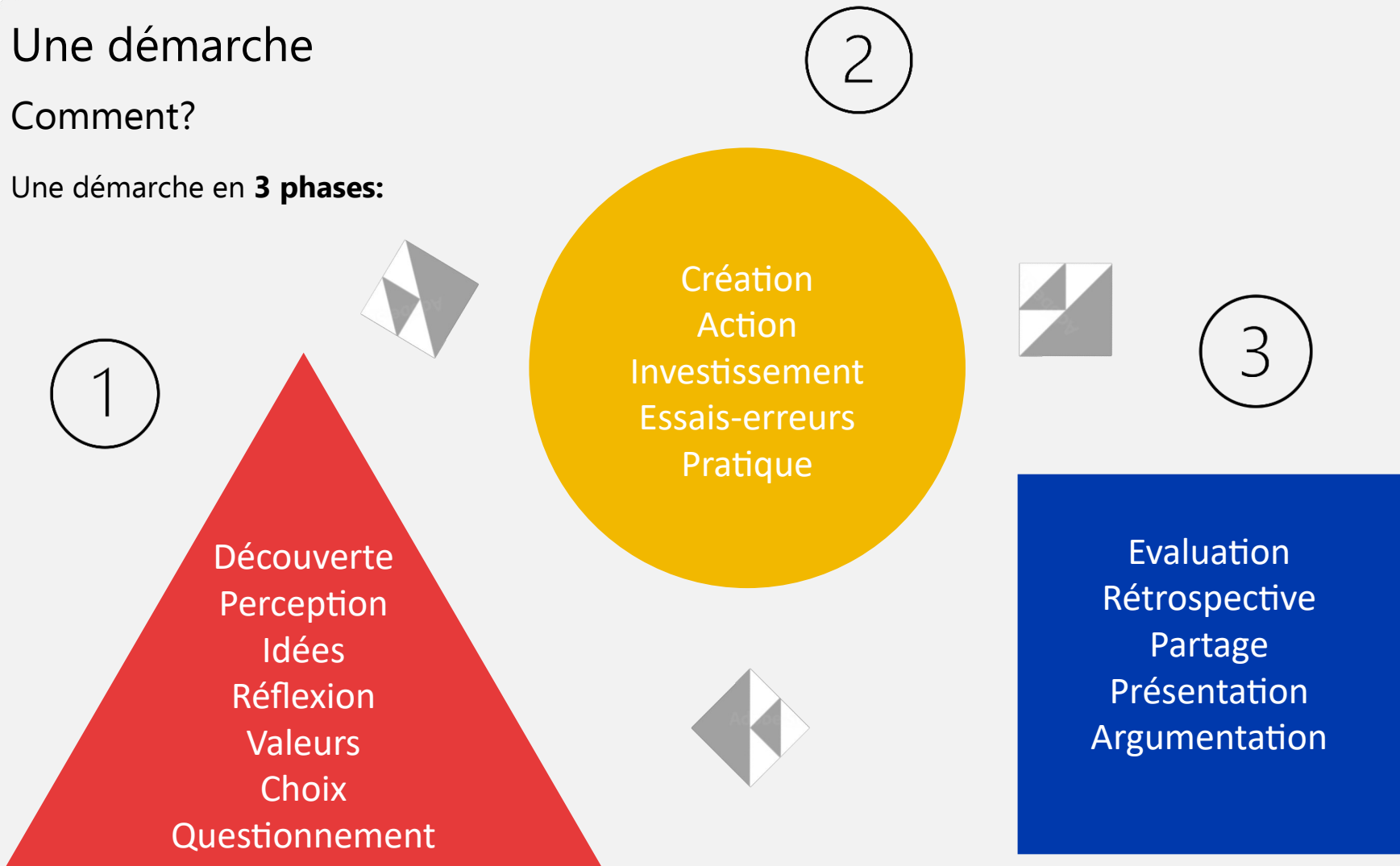
Interpréter

Créer

Une démarche

Comment?

Une démarche en **3 phases:**



Explicitation de la démarche



Phase 1:

C'est la phase dans laquelle l'enfant va pouvoir **évoquer** ce qu'il perçoit, ce qu'il ressent, c'est celle qui va tenter d'**éveiller** ses sens au monde qui l'entoure et **aiguiser sa curiosité**, c'est celle de la découverte d'œuvres, de médias, d'événements culturels, celle d'une sensibilisation au patrimoine artistique.

De manière plus introspective, c'est celle pendant laquelle va pouvoir **émerger ce qu'il aime et n'aime pas**, celle qui va lui poser la question du **pourquoi il fait un choix** plutôt qu'un autre, celle qui va tendre à lui faire **prendre conscience de qui il est**, de ce qui le qualifie.

De manière philosophique, c'est elle qui va lui faire prendre **conscience qu'il peut questionner** ce qu'il voit, entend, perçoit de manière générale et qu'il a **la possibilité de s'exprimer** à ce propos.

Enfin, c'est celle qui va lui permettre de le **confronter à son imagination**, à l'émergence d'idées, de réflexions, celle qui va lui apprendre à **penser librement**.



Phase 2 :

C'est la **phase concrète** de la mise en œuvre de l'intention liée au besoin **d'exprimer** et de **s'exprimer**. C'est celle qui **pousse à créer, à innover**, à faire naître quelque chose de nouveau. L'enfant sera **confronté durant cette phase** à ses **tâtonnements**, à l'utilisation et à **l'apprentissage de techniques** spécifiques, de procédures définies et balisées ou pas, mais qui lui permettent de **dépasser la difficulté** pour tendre vers son objectif. C'est une phase riche en actions et en émotions.



Phase 3 :

En cours ou au terme de la création, c'est la phase qui permet de **vérifier l'adéquation entre le choix du media et la pratique de la technique** au regard de l'intention définie au départ. L'enfant pourra, en cours d'action, **remettre en question ses actions**, prendre une direction différente ou **affiner sa pratique technique**. En fin de parcours, il va pouvoir proposer son œuvre à voir, elle est auto-communicante. Il pourra attendre les ressentis de ceux qui découvrent sa création, **découvrir les interprétations** que les autres en font, **expliquer les liens et le processus** qui lui ont permis d'arriver à proposer son œuvre telle qu'elle est.

Croisement Phases/Actions

Phases



1

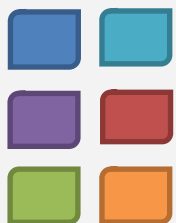


2



3

Actions



S'exprimer

sur ses ressentis, découvertes, son univers intérieur (introspection)

Percevoir

ce qui l'interroge dans une œuvre du patrimoine culturel, dans la vie quotidienne, dans ce qui fait partie de la situation proposée

Imaginer

ce que l'on veut faire de sa découverte, pourquoi ai-je besoin de m'exprimer? L'expliciter

Interpréter

en mettant en mots ce que l'on a en tête au regard de la découverte, y donner du sens

Percevoir

ce que l'on crée dans l'intention de le remettre en question, d'affiner, de tendre vers son objectif

Créer

son intention en agissant avec le matériel, concrétiser ce qui est mental

Imaginer

le comment agir en se référant à ce que l'on connaît déjà (techniques)

Interpréter

ce que l'on connaît en le transférant dans une situation innovante

Exprimer

ses émotions, ses ressentis au travers du medium (matériel)

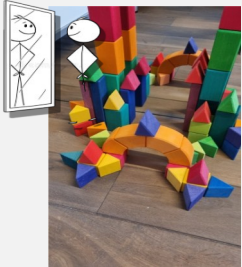
S'exprimer

À propos du processus engagé, à quoi fait référence ce que l'on a créé, sur le pourquoi on propose cette œuvre à découvrir, à propos de ses choix

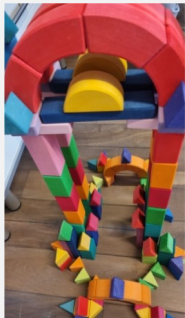
Interpréter

son ressenti et celui des autres au regard de l'ensemble de la situation vécue

Conception d'une installation Grimm's au regard d'une démarche artistique: exemple



*La porte est
entourée de
dents
tranchantes!
Ça fait peur!*



Réalise une composition
Grimm's avec un miroir!



« Miroir de fées »

*Construire une
arche qui fait le
tour du miroir,
essais-erreurs*



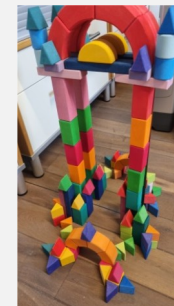
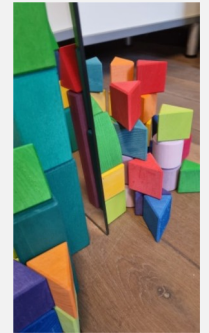
*Comment passer
sous l'arche pour
trouver la prison?
Une force empêche
de passer!*



*La clé magique
du miroir*



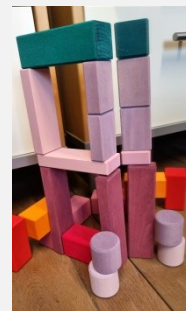
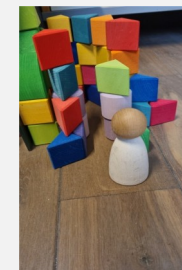
*Grâce à la clé
magique bleue
du miroir, un
passage s'ouvre...
La prison est là!*



*Construire
une arche qui
fait le tour du
miroir,
réussite!*



*La fée
prisonnière
est délivrée!*



*Construire devant un
miroir, c'est magique...*



Analyse concrète de la démarche

« Miroir de fées »



S'exprimer

- à propos de ce qu'est un miroir
- à propos de mes ressentis quand je regarde des choses ou me regarde dans un miroir

Percevoir

- le matériel Grimm's que je vais choisir
- mes observations des effets du matériel dans le miroir.
- ce que je ressens en me regardant dans le miroir

Interpréter

- Et si le miroir était un lac? Un mur? Une porte?
- Et si les cubes touchaient le miroir? S'ils étaient sur le miroir? Quel serait l'effet?

Phase 1

Imaginer

- J'aimerais bien faire peur avec ma construction
- J'aimerais que les fées délivrent leur amie car elles sont tristes
- J'aimerais faire une porte secrète derrière le miroir

Imaginer

- de construire une tour qui entoure le miroir
- d'assembler des pièces tranchantes pour créer la prison des fées

Percevoir

- que de faire le tour du miroir ne sera pas possible sans soutenir les pièces du centre
- que la prison ne me plaît pas, elle ne fait pas assez peur

Exprimer

- sa joie de découvrir les effets des pièces du jeu se reflétant dans le miroir

Créer

- Construire une porte par essais-erreurs pour qu'elle soit bien cachée
- Positionner des parties pointues pour que la construction fasse peur
- Rendre le miroir magique avec du bleu

Interpréter

- Le miroir doit être magique pour cacher la porte et que les fées ne trouvent pas leur amie emprisonnée

Phase 2

Réalise une composition Grimm's avec un miroir!

Interpréter

- Se sentir fier de sa construction, un ami a dit que le château ressemblait à un donjon magique
- Se féliciter d'avoir réussi à construire ce que l'on avait en tête même si la réalité est différente

Phase 3

S'exprimer

- Raconter comment on est arrivé à construire la porte dérobée
- Raconter l'élaboration de l'arche pour faire le tour du miroir

Constat: une composition artistique

1

Découverte
Perception
Idées
Réflexion
Valeurs
Choix
Questionnement

Proposer une situation motivante qui suscite la curiosité, le besoin de découvrir le matériel fait **émerger des idées, des interrogations**. Dans ce cas précis, l'enfant **éprouve l'envie** de se regarder dans le miroir, d'essayer de construire devant le miroir. **Il perçoit les effets**, l'incidence des gestes qu'il pose, **il fait des choix** pour mettre en œuvre ce que le défi posé déclenche en lui.

La mise en action se fait **dans la joie et le plaisir** augmentés par la présence du miroir, les essais sont incessants malgré la chute des tours et le choix erroné de pièces. **La détermination ne fléchit pas** et le goût de l'effort est intense. **Les nouvelles idées** jaillissent au fur et à mesure des actions posées. Les formes triangulaires sont choisies pour imiter des dents tranchantes imageant l'émotion de peur. **Les « liens » et la cohérence** de l'histoire s'affinent. Une idée entraîne une autre, la créativité est à son pic.

2

Création
Action
Investissement
Essais-erreurs
Pratique

Inspiration : le reflet



« Miroir de fées »

3

Evaluation
Rétrospective
Partage
Présentation
Argumentation

La satisfaction ressentie lorsque la construction est jugée terminée par son créateur est palpable au regard du **besoin de s'exprimer** à propos de la démarche entreprise. **Le besoin de validation** par l'observation de l'autre aussi est grand, mais surtout l'envie de « **montrer** » **son œuvre** et de décrire ce qu'elle signifie : « Tu vois la clé magique? On fait comme ça et la prison s'ouvre derrière le miroir ». **Le besoin de garder un trace** par l'idée de faire des photos est aussi présent, l'enfant ressent que l'œuvre sera éphémère.

Installation: un concept

La production artistique émergeant de l'activité de l'enfant autour du jeu s'apparente à un concept datant du 20ème siècle, aux alentours des années 1970 : l'installation.

Qu'est ce qu'une installation?

Ce concept met l'accent sur **l'interaction entre la création et l'espace** dans lequel elle est installée.

L'œuvre proposée interroge l'espace qui constitue son contexte physique.
L'idée d'installation rejette la concentration exclusive sur l'objet.

Le contexte accueillant l'objet devient contenu lui-même, l'œuvre n'a de sens qu'au sein de ce contexte.

L'art devient par essence éphémère.

La philosophie du Bauhaus émettait déjà cette idée que le contexte devienne contenu. Les créations du Bauhaus sont à voir comme un tout: **l'objet créé n'a de sens que s'il s'insère dans un espace qui lui est adapté.**

Walter Gropius disait lui-même:

« Imprégner le travail créatif dans un esprit « *architectonique* » et souhaitant réunir tous les aspects de l'art et l'artisanat dans l'espace partagé (et construit) de la communauté ».

Pédagogiquement parlant, cette idée est très intéressante car l'enfant qui agit et s'exprime avec un medium tel qu'un jeu de construction ne **va pouvoir créer qu'au regard du contexte physique dans lequel il se trouve**. Il ne le perçoit pas de manière consciente mais ne peut en faire abstraction. Les constructions seront différentes en fonction qu'elles seront réalisées au sol, sur un support, dans la nature...



« La fleur détestée »,
Coningsby Gallery,
Londres (2014)



« The passenger »
Arne Quinze (2015)



« Des pois et démesures »
Yayoi Kusama (2011)

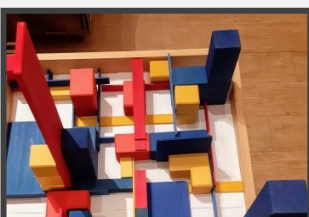


Réparamur

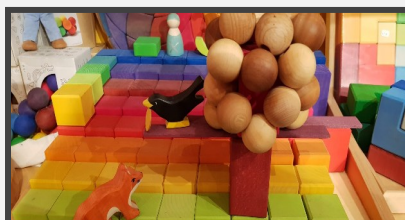


Mandala d'automne

Grimm's Installations



Mondrian blocs



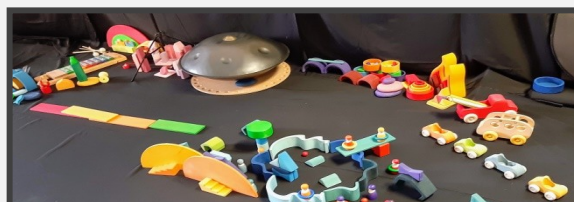
Maître corbeau



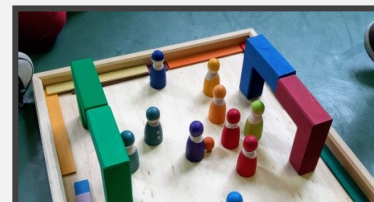
Route des couleurs



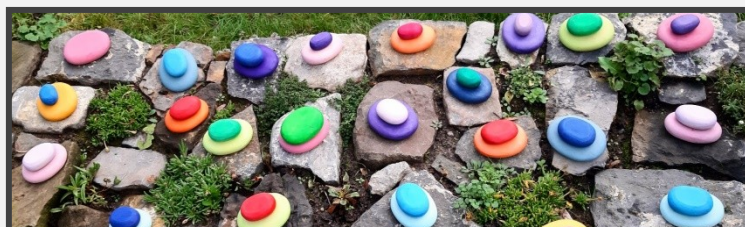
Portail naturel



Raconte moi!



Foot en bois



Gouttes de pierres

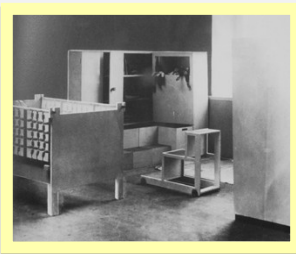
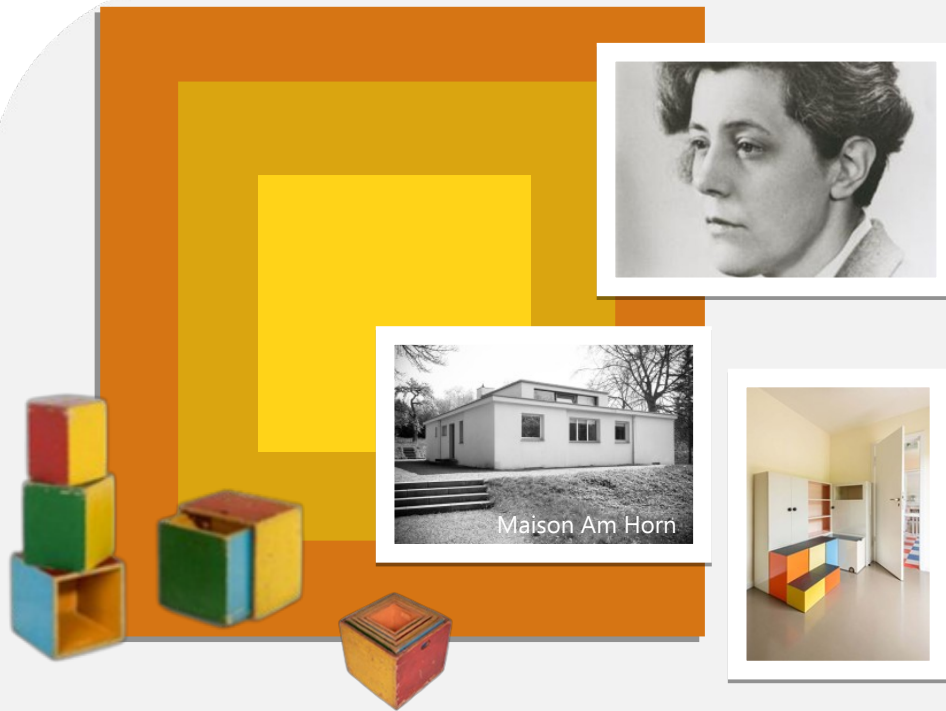


Nid d'orange

Pédagogie, art et jeu

Une artiste - designer : Alma Siedhoff Buscher

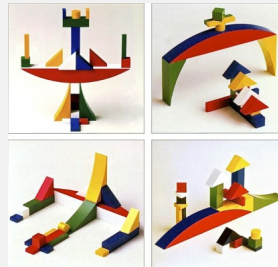
Élève du Bauhaus, démontrant son talent et sa détermination **pour accéder à des ateliers réservés aux hommes** tels que la menuiserie, Alma Siedhoff Buscher **conceptualise une chambre d'enfant modulaire révolutionnaire** pour l'inauguration de la **maison Am Horn en 1919**. L'influence de ses **formes et couleurs** sont en lien direct avec le courant De Stijl et les essais de Johannes Itten dont elle est l'élève. **Le design novateur et multifonctionnel** des meubles remporta un beau succès et fut une ressource financière pour l'école du Bauhaus. **Ces meubles modulaires ont été conçus au regard des pédagogies dites « nouvelles »** emportées par Maria Montessori et Johann Heinrich Pestalozzi. Les meubles offrant tout à la fois des espaces de rangements pratiques et ludiques mais aussi permettant à l'enfant de **jouer symboliquement** grâce aux cubes qui au gré de l'imaginaire deviennent un train, une cachette, des tables, des chaises... la porte de la garde robe se transforme, elle, en castelet. De nombreuses pouponnières, crèches, jardins d'enfants, écoles se sont dotés de ce type de mobilier qui **favorise l'autonomie de l'enfant ainsi que l'ergonomie**.





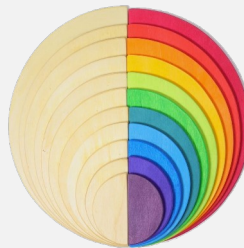
Alma Siedhoff Buscher: une pierre angulaire du monde du jeu

Toutes les créations de jeux d'Alma sont empreintes des valeurs essentielles du Bauhaus: **lier le beau au fonctionnel**. Elle y ajoute une dimension supplémentaire grâce à laquelle **l'enfant peut chercher, essayer, composer**. Elle disait qu'elle considérait ses jouets comme « *non pas quelque chose de fini comme le proposent les magasins de luxe* », mais plutôt comme des outils avec et à travers lesquels: « *l'enfant se développe, en fait, il poursuit, il cherche* ». Le lien avec les pédagogies nouvelles est clair: **l'enfant agit, il s'autoévalue** en cours d'apprentissage, toutes les fonctions du jeu mènent l'enfant à **réussir l'objectif qu'il formule lui-même** au regard de l'intention qu'il définit. Le jeu reste attractif jusqu'au **rangement** dans la boîte validé par le fait que si les pièces sont à leur place, on peut refermer le couvercle. Au-delà de cela, la créativité est infinie, chaque composition donne naissance à de nouvelles situations. Le jeu peut être **individuel ou collectif**. Les similitudes que l'on peut observer avec de nombreux jeux de construction proposés par la suite sont indéniables, ils sont tous des concepts inspirés de cette artiste.



Juste un pas vers les jeux Grimm's

Les concepts d'abstraction - qui sont les fondements même de l'école du Bauhaus - , mais aussi les concepts pédagogiques qui la régissent, relient de manière évidente la collection de jeux Grimm's à ce mouvement artistique et plus précisément encore à Alma Siedhoff – Buscher dont l'intention était de proposer aux enfants des blocs simples pouvant donner naissance à des structures complexes. Les formes, les lignes du matériel rappellent et condensent ce qui éclaté, assemblé, superposé ou juxtaposé peut prendre vie. Vont naître, de la manipulation de ces jeux, des œuvres spontanées dont seul un enfant peut avoir le secret. Par son action libre naît l'expression de ce qu'il vit; le jeu lui permet de transposer picturalement et dans l'espace ses sensations, émotions, représentations mentales.



Origine: Entreprise familiale allemande créant ses premiers jeux en bois en 1978

Pédagogie: Références à Montessori, Waldorf, Steiner

Influences: Objets naturels, concept écologique, artisanat

Valeurs: Créativité, coopération, innovation, esprit critique



Un parallèle instructif: de l'école du Bauhaus aux jeux Grimm's

Mise en parallèle Grimm's // Bauhaus

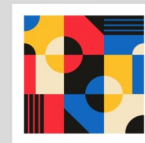
Jeux Grimm's

Les jeux Grimm's proposent à l'enfant de se projeter dans l'imaginaire grâce à des pièces colorées, des **formes simples et épurées** et qui lui permettent de se laisser guider dans son **action créatrice** naturellement par les émotions ressenties au regard de ses perceptions.



Bauhaus

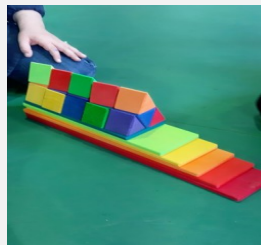
L'utilisation de **formes simples, épurées** et élégantes fait partie des principes fondamentaux de l'école du Bauhaus. Leur équilibre savant en est le cœur. C'est en les utilisant, les combinant, les réinventant que **l'artiste crée**.



Mise en parallèle Grimm's // Bauhaus

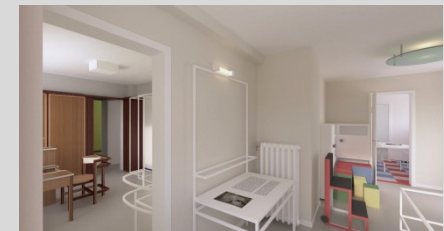
Jeux Grimm's

L'image mentale que se fait l'enfant de sa propre création peut varier en fonction d'une foule de facteurs liés à la conception même du jeu: la position modifiée d'une pièce, une association avec une autre pièce, l'effet que peut avoir une couleur ou une autre sur les ressentis, **l'émotion** qui peut naître d'une manipulation adroite ou plus maladroite, **l'effet inattendu** de la combinaison des pièces ...



Bauhaus

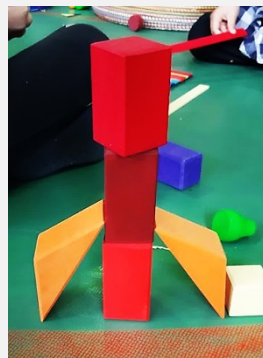
L'image mentale et l'association d'idées sont les moteurs de la création artistique, combinées à **l'émotion** vécue et son besoin de l'exprimer. **L'effet inattendu** compte dans le processus créatif ainsi que l'acte créatif en lui-même, ce qui en résulte en est le miroir. L'idée du Bauhaus était de mettre en commun des artistes de disciplines variées et de les confronter à un défi commun. Sans laisser la place à l'inattendu, la progression et la recherche de solutions possibles ou nouvelles n'auraient pas été possibles.



Mise en parallèle Grimm's // Bauhaus

Jeux Grimm's

De l'abstraction naît l'objet, le réel, **la fonctionnalité**. Chaque pièce du jeu peut raconter une histoire différente, le fait que celle-ci ne fasse pas de référence directe aux objets du quotidien tels qu'ils existent ou tels que l'on peut les idéaliser permet toujours par l'association (volontaire ou non) des pièces de transformer **l'objet abstrait en un objet concret**, utile et qui a du sens pour l'enfant. C'est par association d'idées, de souvenirs, d'apprentissages antérieurs que l'enfant va pouvoir créer ou se créer des histoires et se projeter dans sa propre création.



Bauhaus

La forme suit la fonction, **la fonction est considérée comme prioritaire** avant l'aspect esthétique. C'est l'utilité qui se voit privilégiée, tout ornement ou décoration est supprimé. L'objet ainsi conçu autour de règles minimalistes (formes linéaires, géométriques) se voit propulsé dans une dimension qui doit faire partie intégrante du contexte dans lequel il se trouve. La frontière entre **l'abstraction et le concret** devient donc plus ténue. Les créations du Bauhaus permettent de se projeter dans sa propre interprétation de « l'objet », elles s'ancrent dans le réel par leur fonction et dans l'imaginaire par leurs lignes.



Mise en parallèle Grimm's // Bauhaus

Jeux Grimm's

C'est par le langage que l'auteur peut communiquer à propos de sa création et faire comprendre à autrui l'intention poursuivie par sa construction. La **coopération** naît naturellement dans l'échange verbal guidé par un projet qui se définit comme commun au cours **des échanges d'idées accompagnés par l'action.**



La curiosité naturelle de l'enfant attisée par le jeu ainsi que son pouvoir inné à s'émerveiller l'amène inlassablement à recommencer, à expérimenter de nouvelles possibilités de construction, à **innover** et devenir auto critique au regard de son propre projet, de ses propres choix...



Bauhaus

L'idée de communiquer sur un sujet nouveau est un des piliers du Bauhaus : mettre les arts appliqués au service de « l'homme nouveau ». La **coopération** est au cœur du processus créatif puisque l'école est organisée en ateliers, **les échanges formels et informels** (la vie en communauté) permettent de contribuer à cette idée de modifier la société grâce à la culture et l'art. Ainsi naissent les cuisines équipées, les canapés confortables contemporains, les grandes baies vitrées...



Le processus de création des artistes du Bauhaus est attisé par l'idée d'envisager la création artistique comme un tout en sortant de l'isolement chacune des formes artistiques pour faire « se répondre » l'architecture avec les objets. On assiste au développement d'un design améliorant le quotidien, **innovant** par la combinaison de l'art et de la technologie.



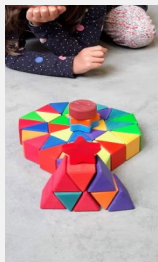
Mise en parallèle Grimm's // Bauhaus

Jeux Grimm's

Le pouvoir du beau génère une motivation intrinsèque qui permet à l'enfant de se dépasser, de passer outre une difficulté rencontrée dans l'exercice créatif, il génère la persévérance et le besoin de mener l'action choisie, réfléchie, à terme. L'essai-erreur devient grâce à lui source de plaisir.



Le besoin de s'exprimer pousse l'enfant à utiliser ce jeu tel un média artistique qui « raconte une partie de lui-même » . **C'est l'aspect technique du jeu qui sert de « connecteur »** rendant ainsi possible à l'infini les actions spontanées. **Le sensible peut ainsi être touché.** L'enfant pourra « offrir à voir » sa création telle une œuvre née de ses émotions, de ses idées, de ses essais, l'œuvre se voit interprétée par celui qui la découvre.

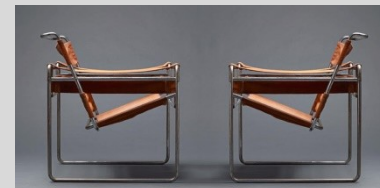


Bauhaus

L'idée du beau se voit profondément modifiée, influencée par l'art abstrait qui privilégie les lignes, les formes simples et le minimalisme. Nulle information superflue n'est envisagée, ce qui compte c'est l'équilibre. Le beau devient accessible à tous, il est interprétable.



L'artiste du Bauhaus est un artisan. **C'est à cette réconciliation entre art et artisanat** qu'a œuvré le Bauhaus. La mise en commun de ces deux fonctions permet une création technique au départ d'un média brut (bois, pierre, métal, laine...). **Le sensible est touché** par l'appropriation aisée que peut se faire tout un chacun de la création.



l'école du Bauhaus. source d'inspiration

artistique, pédagogique, organisationnelle

l'école du Bauhaus

L'école du Bauhaus, fondée en Allemagne en 1919 par Walter Gropius était constituée d'un **mélange éclectique d'artistes**, d'architectes, de designers et d'artisans, tous partageant une **vision révolutionnaire de l'art et de l'enseignement**. L'école était composée de plusieurs **ateliers**, chacun dirigé par un maître artiste éminent, dont des personnalités telles que Wassily Kandinsky, Paul Klee, Lyonel Feininger et Ludwig Mies van der Rohe. Ces ateliers couvraient un large éventail de disciplines, de la peinture à la sculpture en passant par l'architecture et le design industriel. L'approche pédagogique du Bauhaus était **centrée sur l'expérimentation, la collaboration interdisciplinaire, l'exploration des matériaux et des techniques modernes**. Les étudiants étaient encouragés à repousser les limites de l'art et du design tout en gardant un intérêt constant sur la fonctionnalité, la simplicité et la fusion de l'art avec l'industrie. Le Bauhaus était donc un **lieu d'innovation** où les idées avant-gardistes étaient accueillies et où l'art était perçu comme une force transformatrice dans la société moderne. Cette approche holistique et progressiste a laissé une empreinte durable sur l'art, l'architecture et le design du 20e siècle.

Une organisation en ateliers:

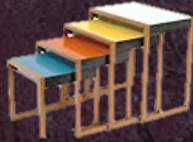
1. Métal
2. Poterie
3. Menuiserie-meubles
4. Textile,
5. Verre-peinture murale
6. Théâtre

Le terme "Bauhaus" signifie "Maison de la construction"



Produire des objets universels

Insérer dans un même concept industrie, modernité et esthétique



Mettre des artistes en centre communautaire, détenteurs des savoirs artisanaux



Inventer une autre manière d'habiter et de vivre

Volonté de mettre les arts appliqués au service de l'humain de ce début du 20ème siècle"



Les arts peuvent se servir mutuellement et ensemble élever l'homme en lui facilitant la vie



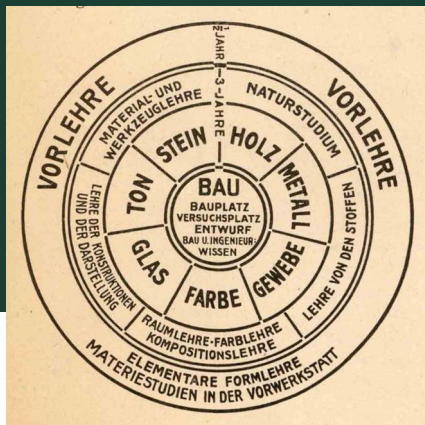
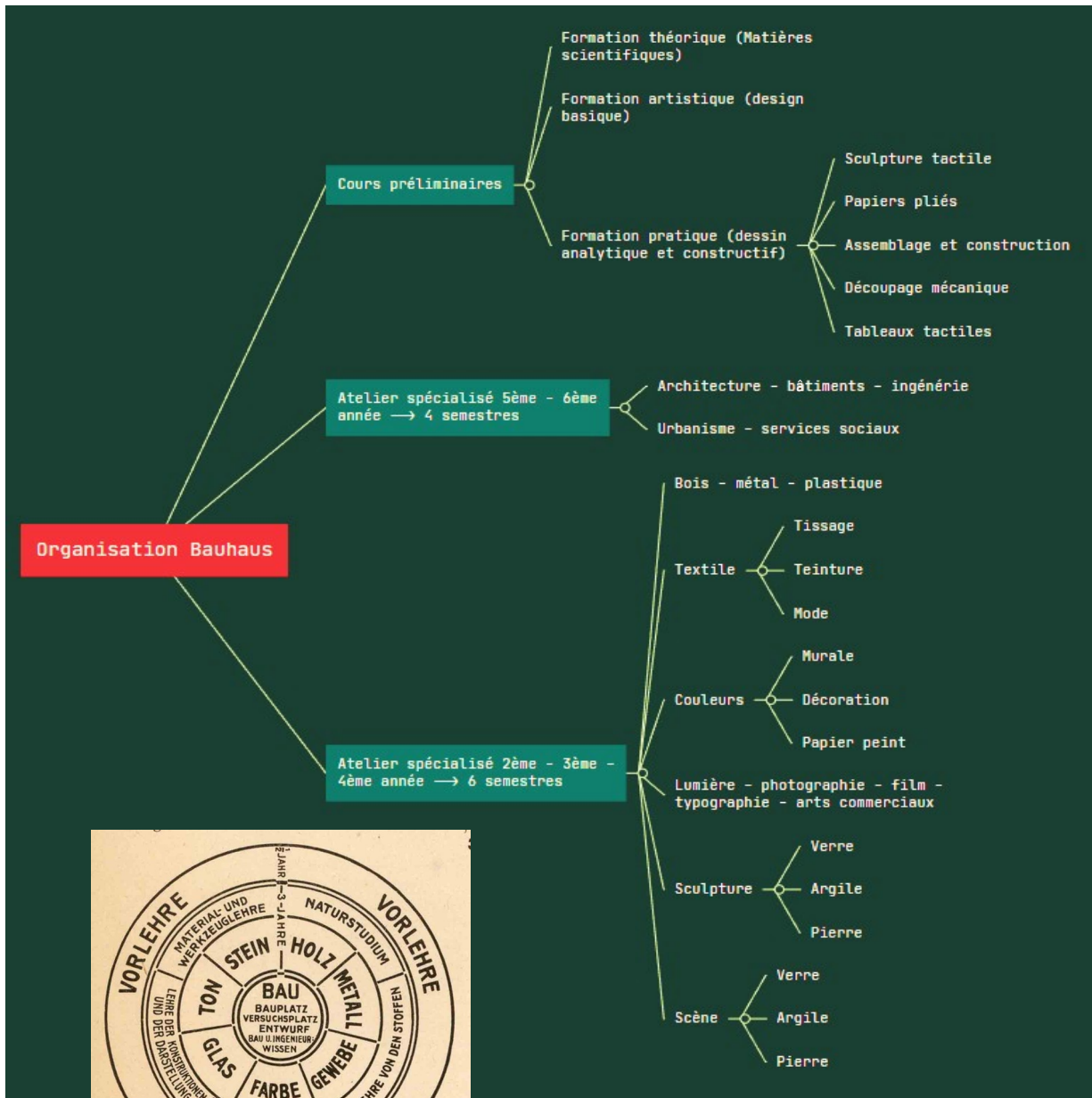
Produire selon des principes : simplicité, élégance dépouillée, fonctionnalité



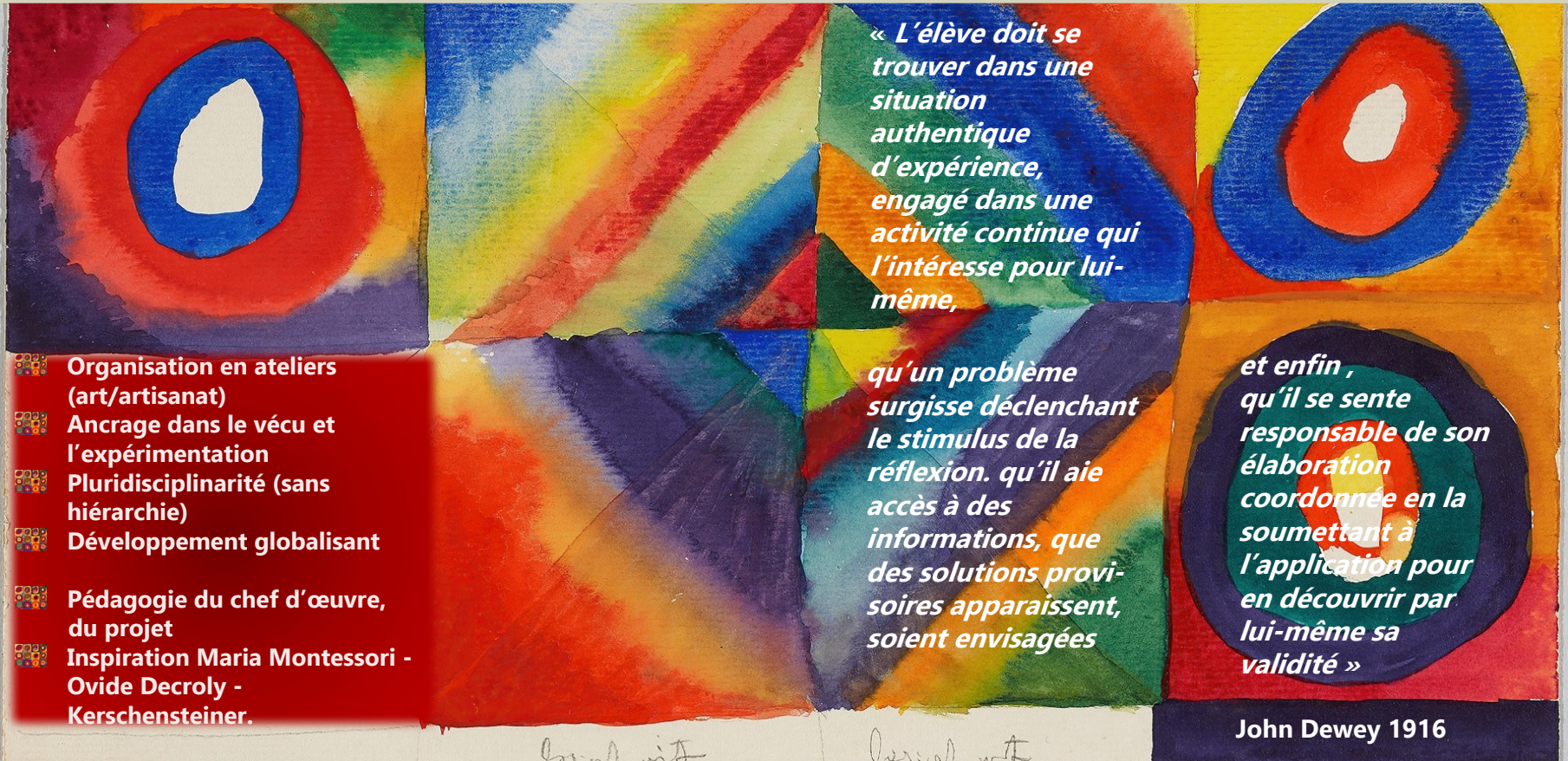
Un organigramme révolutionnaire

L'organigramme de l'enseignement au Bauhaus était une **structure pédagogique** innovante qui visait à favoriser une **approche interdisciplinaire** de l'art et du design. Au sommet de cette structure se trouvait le directeur de l'école, Walter Gropius, qui avait la responsabilité de la vision globale du Bauhaus. A ses côtés, des artistes et des designers éminents, chacun responsable d'un atelier spécifique, comme la peinture, la sculpture, la céramique, l'architecture, etc.

Les étudiants débutaient généralement en tant qu'apprentis, puis progressaient vers le statut de compagnon. L'enseignement au Bauhaus était basé sur l'idée que **l'art et le design devaient être intégrés à l'industrie moderne** et que la **collaboration interdisciplinaire** était essentielle pour atteindre cet objectif. Cette structure a encouragé les étudiants à **explorer diverses disciplines, à travailler en équipe et à repousser les limites de leur créativité**, contribuant ainsi à façonner l'art et le design du 20e siècle.



Des pédagogies nouvelles



- Organisation en ateliers (art/artisanat)
- Ancrage dans le vécu et l'expérimentation
- Pluridisciplinarité (sans hiérarchie)
- Développement globalisant
- Pédagogie du chef d'œuvre, du projet
- Inspiration Maria Montessori - Ovide Decroly - Kerschensteiner.

« L'élève doit se trouver dans une situation authentique d'expérience, engagé dans une activité continue qui l'intéresse pour lui-même,

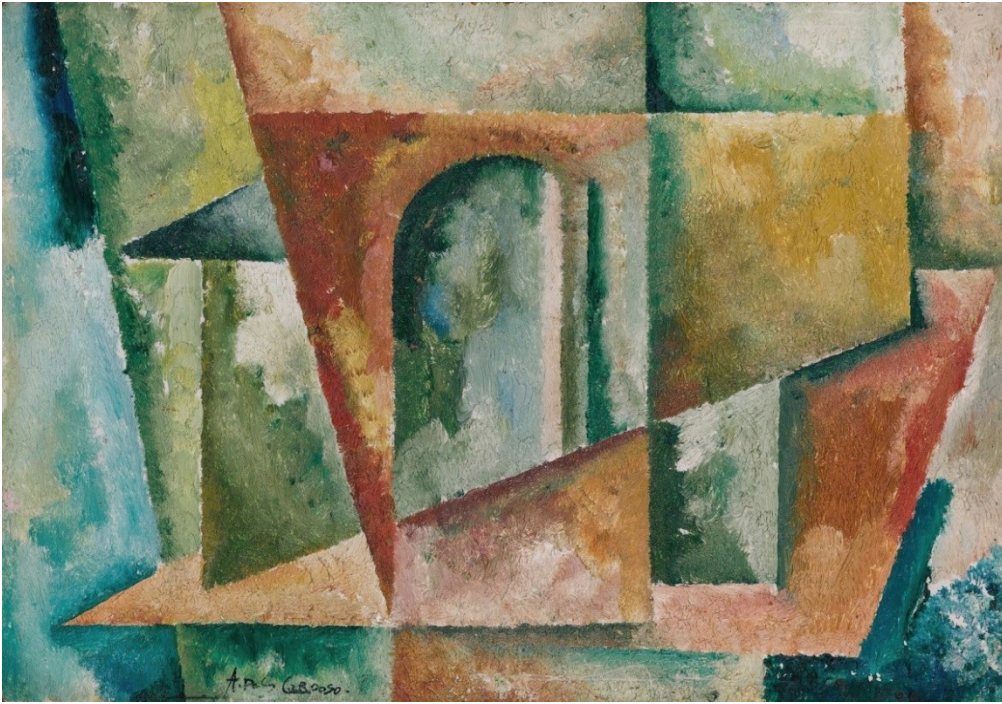
qu'un problème surgisse déclenchant le stimulus de la réflexion. qu'il aie accès à des informations, que des solutions provisoires apparaissent, soient envisagées

et enfin, qu'il se sente responsable de son élaboration coordonnée en la soumettant à l'application pour en découvrir par lui-même sa validité »

John Dewey 1916

La structure éducative mise en œuvre au Bauhaus favorisait l'apprentissage **interdisciplinaire**, encourageant les étudiants à développer une **compréhension holistique** des arts visuels et de l'artisanat. L'accent est mis sur la **collaboration** entre les maîtres et les étudiants. Cette approche pédagogique novatrice était en accord avec les **tendances éducatives progressistes de l'époque**, telles que celles promues par Maria Montessori, Célestin Freinet, et Ovide Decroly. Walter Gropius directeur du Bauhaus écrit ceci en 1923:

« Les nouvelles écoles (Montessori, Kershensteiner) fondées sur le travail manuel donnent une bonne préparation au travail large et constructif tel qu'il est envisagé au Bauhaus car elles **développent consciemment la totalité de l'être humain** tandis que les écoles traditionnelles détruisent l'harmonie de l'individu par le travail presque exclusivement intellectuel. Le Bauhaus a pris contact avec les nouveaux expérimentateurs dans le domaine scolaire. »

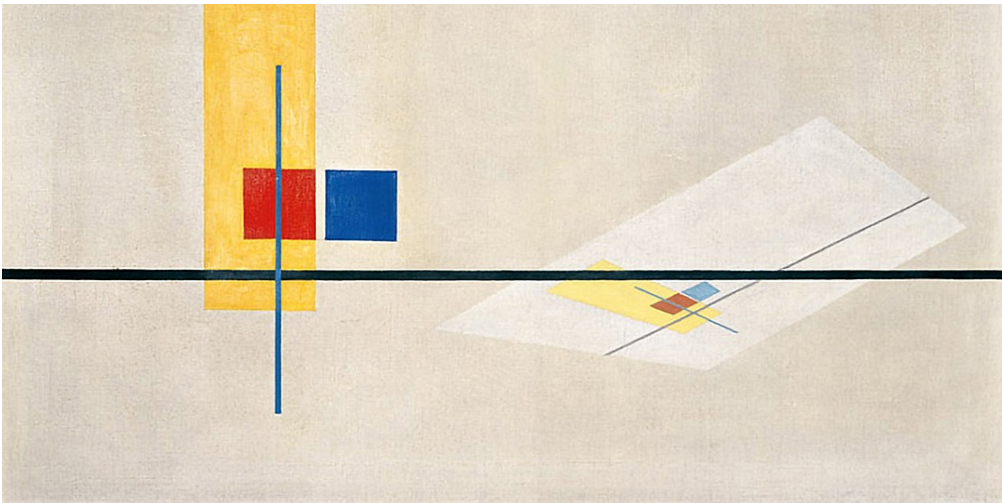


Paysage Cubiste (vers 1914) Amadeo de Souza-Cardoso

Le Bauhaus est influencé par le cubisme, cette approche révolutionnaire de la peinture et de la sculpture née au tout début du 20^{ème} siècle. Guillaume Apollinaire le décrit comme suit: « *Le cubisme est l'art de peindre des ensembles nouveaux avec des éléments empruntés non à la réalité de vision, mais à la réalité de conception.* »

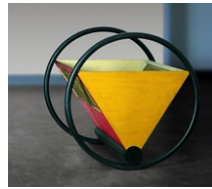
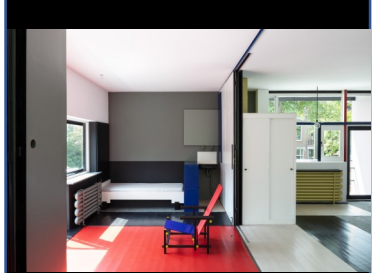
A l'origine du cubisme lui-même à la base de la création du Bauhaus, on retrouve **Georges Braque et Pablo Picasso**. Le réel n'est plus le référent premier de la création, La **géométrisation des paysages, des portraits** naît du travail de la **technique des « passages »** qui interrompt les contours, affranchit couleur et volumes et atténue les clairs-obscurs. **La réalité devient petit à petit insaisissable**. Les aplats et les juxtapositions apparaissent. L'idée est de proposer un réalisme non figuratif, un réalisme qui se laisse deviner, voire imaginer et de **faire réfléchir sur la relation entre la réalité, la représentation et l'illusion**.

Un cran plus loin, inspiré du cubisme, **le constructivisme** né en Russie repose sur l'idée de créer une œuvre **composée uniquement d'éléments géométriques simples**. La construction est l'organisation efficace des éléments matériels. Les artistes le pratiquant rejoindront le mouvement « De Stijl » ou l'école du Bauhaus. Le constructivisme **favorisera le développement du design, de la typographie moderne et du photomontage**.



Construction Z 1 - László Moholy-Nagy

*Maison Schröder
Utrecht 1924
Architecte: Gerrit Rietveld*



*Berceau, Peter
Keler, 1922*



*Fauteuil F51,
Walter Gropius,
1920*



*Chaise Ritveld,
Gerrit Rietveld,
1917*



*MT 49,
Marianne Brand, 1924*



*Chaise Barcelone,
Mies van der Rohe
et Lilly Reich, 1929*



*Nesting Tables,
Josef Albers, 1926*



*Chaise Wassily,
Marcel Breuer,
1925-26*



*Lampe WA 24,
Wilhelm
Wagenfeld, 1924*

Architecture - mobilier

L'architecture et le design mobilier issus du Bauhaus ont profondément **influencé la manière dont nous vivons aujourd'hui**. Les architectes et designers de ce mouvement ont cherché à repenser complètement **la relation entre l'homme, l'espace et les objets** qui l'entourent, ils ont misé sur la **fonctionnalité, la simplicité, la rationalité et la beauté** dans le design et cela a donné naissance à des meubles et des espaces profondément différents de ce qui existait jusqu'alors.

Les meubles Bauhaus, caractérisés par leur **élégance minimaliste** et leur **utilisation de matériaux modernes** tels que l'acier et le verre, ont favorisé une esthétique intérieure épurée, mais aussi une **optimisation de l'espace de vie**. Les concepts développés au Bauhaus ont également mis l'accent sur la **polyvalence des meubles**, ce qui signifie que l'on peut utiliser un même objet de différentes manières en adaptant ainsi l'environnement aux besoins du moment.

En fin de compte, l'approche du Bauhaus en matière d'architecture et de design mobilier a créé une **manière de vivre plus fonctionnelle, esthétique et adaptée à l'époque moderne**. Elle a favorisé l'idée que le design devrait **servir la vie quotidienne, améliorant ainsi la qualité de vie** et la fonctionnalité de notre environnement domestique, tout en influençant profondément la conception des espaces et des objets que nous utilisons encore aujourd'hui.



« Bagatelles » 1936 - Vassily Kandinsky



Tel Aviv 1925



Nommée « la ville blanche »



Classement Unesco 2003



Une école « éclair », un rayonnement mondial

1919-1933

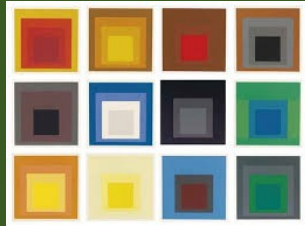


Le mouvement Bauhaus, qui a émergé en Allemagne dans les années 1919-1933 fut un **mouvement artistique et éducatif éphémère mais néanmoins d'une importance capitale**. Fondé par Walter Gropius, le Bauhaus avait pour objectif de **fusionner l'art et l'industrie** en créant un environnement où l'architecture, le design, la peinture et l'artisanat se conjuguèrent pour former une **nouvelle esthétique fonctionnelle**. Cependant, sa courte existence a été marquée par des difficultés financières, des **pressions politiques et l'hostilité croissante du régime nazi** montant au pouvoir en Allemagne. Le Bauhaus a été dans l'obligation de fermer ses portes en 1933. Malgré sa brève existence, son influence sur l'architecture et le design modernes est indéniable. **De nombreux anciens membres du Bauhaus ont fui l'Allemagne nazie et ont continué à propager sa dynamique à travers le monde** contribuant ainsi à façonner le design contemporain tel que nous le connaissons aujourd'hui. Le Bauhaus reste **un symbole de l'innovation artistique** et de la créativité au cœur de l'entre-deux-guerres, même s'il a été de courte durée dans son incarnation originale.

Des œuvres emblématiques des enseignants du Bauhaus



Gunta Stölzl
Design Textile



Joseph Albers
Peinture



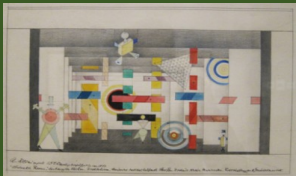
Walter Gropius
Architecture



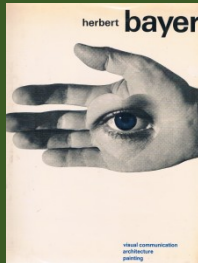
Vassily Kandinsky
Peinture



Oskar Schlemmer
Scénographie



Hinnerk Scheper
Peinture



Herbert Bayer
Typographie



László Moholy-Nagy
Peinture



Johannes Itten
Peinture



Georg Muche
*Peinture
Architecture*



Alma Siedhoff
Buscher
Designer



Paul Klee
Peinture



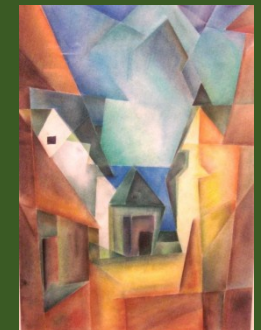
Joost Schmidt
Typographie



Marianne Brandt
Design Mobilier



Marcel Breuer
Design Mobilier

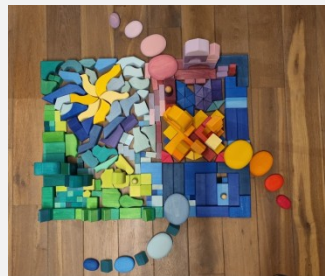


Lyonel Feininger
Peinture

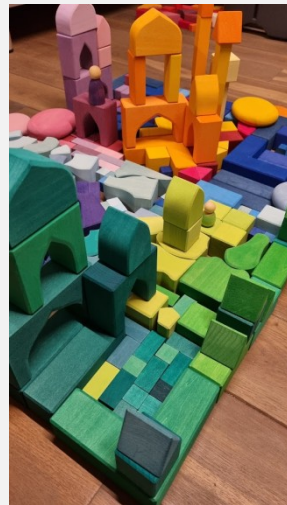
Des ateliers inspirants et inspirés

Atelier 1

Imaginer une « réponse Grimm's » à un tableau de Paul Klee



« La cité s'éveille »

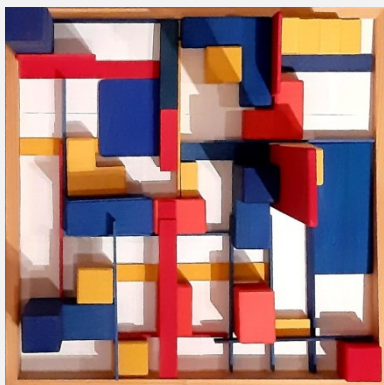
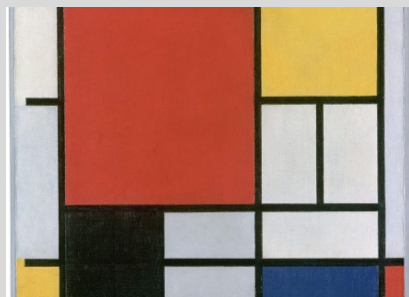
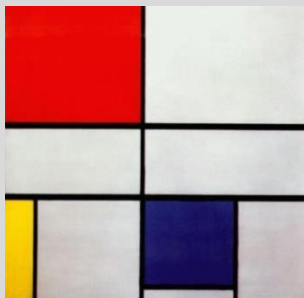
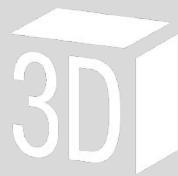


Réponse:
« Le jour après la nuit »

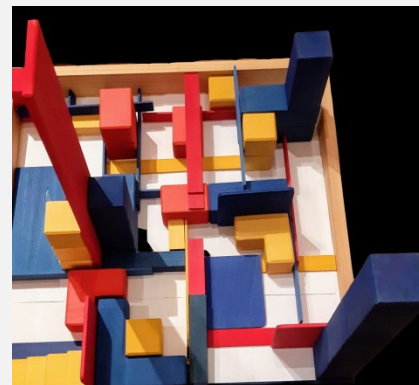
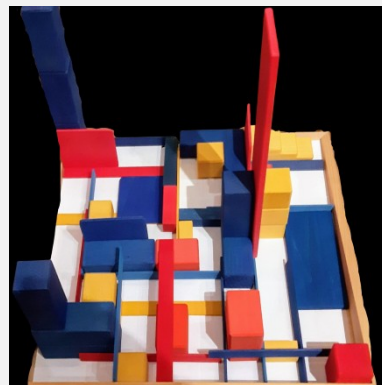


Atelier 2

S'inspirer de Piet Mondrian, réaliser une œuvre en 3D avec le matériel Grimm's



« Sortie de terre »



Atelier 3

Construire des portes en musique.

Des portes magiques, des portes de châteaux, des portes de villes, des portes secrètes, des portes ouvertes sur des mondes, des portes d'émotions, des portes sur l'univers...

Chaque porte peut avoir sa propre musique, chaque musique sa propre porte...



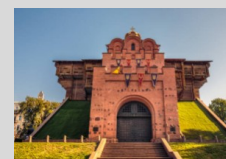
MARK ROTHKO
"YELLOW AND BLUE"

Modest Moussorgsky: T
Tableaux d'un exposition: « **la grande porte de Kiev** » Animation de Wassily Kandinsky

<https://www.youtube.com/watch?v=BNAAzRwhWP0>



« Grande Porte de Kiev »
Wassily Kandinsky



Max Richter :
« **The new four seasons Vivaldi recomposed** »

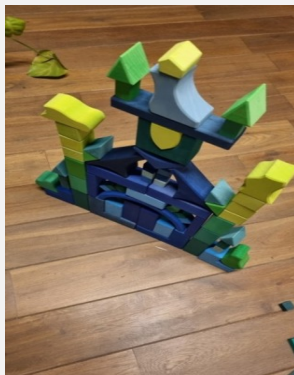
25.08.2020
Bouquet Kyiv Stage Festival
Concert "Baroque Twist"

Kyiv, Ukraine

<https://www.youtube.com/watch?v=nR99bpPuy6A>

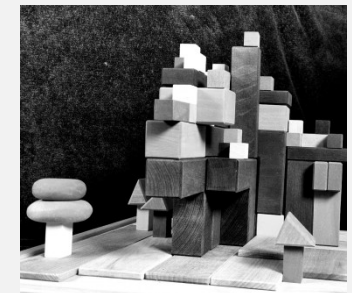
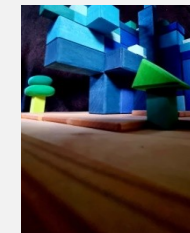
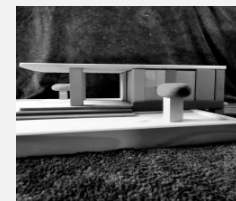
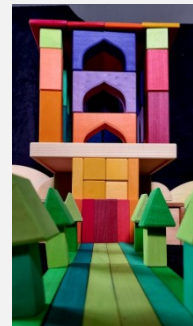


La porte « Changement de saison »



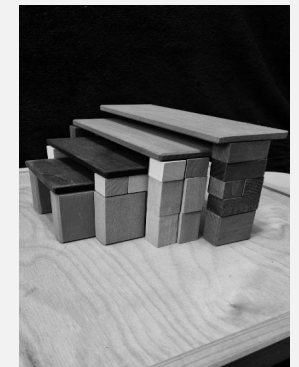
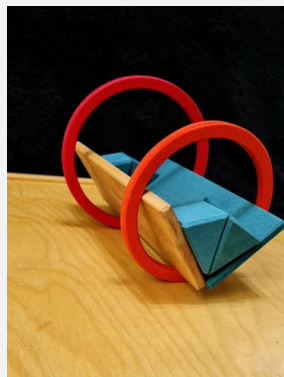
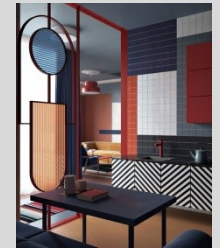
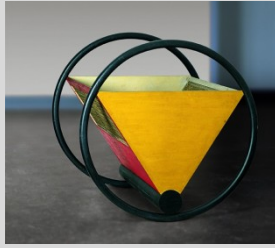
Atelier 4

Construire une maison
« *Grimm's Bauhaus* » en s'inspirant
des architectes emblématiques du
mouvement: Walter Gropius,
Georg Muche, Hannes Meyer,
Mies van der Rohe, Marcel Breuer.



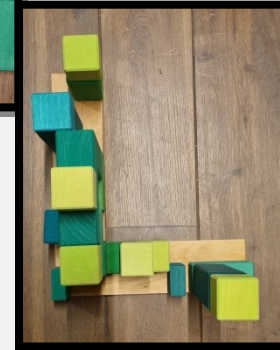
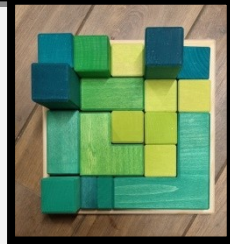
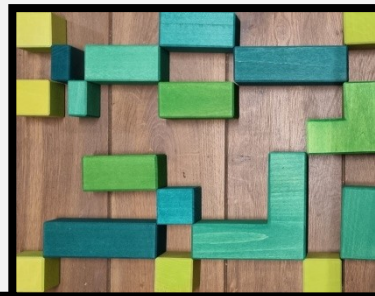
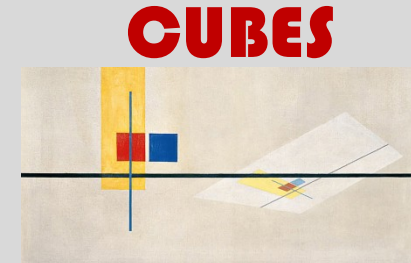
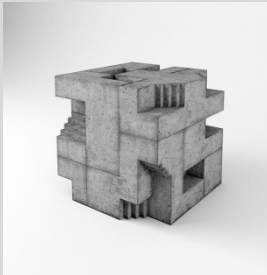
Atelier 5

Construire des objets du quotidien,
des objets farfelus, des objets
techniques, des objets de décoration
avec du matériel Grimm's, raconter
leur histoire...



Atelier 6

- Construire avec des cubes pour couvrir une surface
- Construire avec des cubes en les joignant uniquement par les angles
- Construire avec des cubes sans laisser d'espace libre au sol
- ...



Un mot de conclusion

Tout réside dans l'intention.

Un cube de bois peut rester un cube de bois indéfiniment tant qu'on ne lui prête aucune intention. Dès lors que l'imaginaire le perçoit autrement, l'associe à une image mentale, ce cube acquiert la faculté de s'animer puis de générer lui-même une intention nouvelle. L'inspiration, l'intuition guide l'enfant à s'approprier les propriétés physiques de l'objet sous l'angle artistique. La propriété artistique attribuée à l'objet va servir de lien entre l'action physique qui réside dans sa manipulation et le pouvoir communiquant artistique qui réside dans la « construction offerte à voir » en le contextualisant avec d'autres objets de même nature ou non.

L'attrait inné du beau et de l'harmonie qui font partie intrinsèquement de l'humain génèrent la motivation. Les jeux Grimm's sont basés sur ces composants. Leurs liens démontrés ici avec des courants artistiques reconnus induisent cet attrait que nous avons pour eux, leur essence proche de la nature renforce encore cet effet.

L'irrésistible besoin ressenti de manipuler le matériel lorsqu'il est devant nous est incontestable quelque soit notre âge. Nous sommes bien au-delà de la fonction que l'on pourrait donner à ce matériel en le réduisant à « un jeu pour les jeunes enfants ». Il s'agit de bien plus que cela, la démarche enclenchée par le jeu conduit bien celui qui joue à mobiliser toutes les dimensions du processus créatif pour atteindre ce que naturellement il désire proposer, voire communiquer. Les adultes peuvent aussi trouver un grand plaisir à manipuler ces pièces colorées, certains y consacrent même des heures pour créer des vidéos sur les réseaux sociaux.

Le plaisir viscéral, l'attrait pour le matériel d'abord, émotionnel ensuite lorsqu'on le manipule et même cognitif si on fait le lien entre les constructions et des œuvres artistiques, motive à construire, à réaliser, à créer. L'expression artistique s'enclenche naturellement dès qu'une intention est formulée, qu'elle soit dite ou pensée.

Toutes les composantes activées lors du processus de création avec le matériel Grimm's touchent à toutes les dimensions des besoins de l'enfant (*) : les dimensions affectives, sociales, cognitives et idéologiques. Ce type d'interaction renforce chez l'enfant ses besoins d'attachement, d'investissement, de communication, de stimulation, d'expérimentation, de Beau.

L'aspect créatif et sans nul doute « **infini** » qui réside en ce matériel peut amener à nous dire que ce qui est important dans la manière de le proposer à l'enfant, c'est de se baser sur le fait que « **l'objectif, c'est qu'il n'y a pas d'objectif** » comme nous l'a confié Céline Alvarez lorsque Luxiol a eu la chance de collaborer avec elle. Seule l'intuition, l'inspiration générée par le matériel conduit l'enfant à explorer les multiples possibles.

Juste une inspiration et le cube s'envole...

(*) « Le paradigme des 12 besoins » J.P. POURTOIS et H. DESMET

Bibliographie - Sitographie

« **L'art moderne** » Norbert Lynton - *Editions Flammarion*

« **Epoque contemporaine XIXème – XXème siècles** » ouvrage dirigé par Françoise Hamon et Philippe Dagen - *Editions Flammarion*

« **Les maisons du XXème siècle – Europe** » Olivier Boissière – *Editions Terrail*

« **Installations – L'art en situation** » Nicolas De Oliveira Nicola Oxley Michael Petri avec des textes de Michael Archer - *Editions Thames & Hudson*

« **Les années 20 – L'âge des métropoles** » Musée des beaux arts de Montréal - *Editions Galimard*

« **Blog des histoires de l'art de Baudelaire** » - <http://histart.over-blog.com/article-le-bauhaus-s-exporte-ou-s-exile-les-etats-unis-117162984.html>

« **Ce qu'on sait, croit savoir et ignore du Bauhaus** » - <http://strabic.fr/Schnaidt-Bauhaus-Montessori>

« **L'esprit du Bauhaus souffle toujours** » Article de La Libre <https://www.lalibre.be/lifestyle/deco-design/2016/11/12/lesprit-du-bauhaus-souffle-toujours>

« **Le Corbusier, une vision qui s'applique aussi aux maisons** » https://www.francetvinfo.fr/culture/arts-expos/le-corbusier-une-vision-qui-s-applique-aussi-aux-maisons_3352663.html

« **Interview : « Le Bauhaus est l'école la plus importante du XXe siècle » »** Par Margaux Palvini <https://ideat.thegoodhub.com/2019/01/25/interview-le-bauhaus-est-lecole-la-plus-importante-du-xxe-siecle/>

« **Au Bauhaus, quelles pédagogies ?** » <https://topophile.net/savoir/au-bauhaus-quelles-pedagogies-par-lionel-richard/>

« **Bauhaus à Tel Aviv - Bien plus que du blanc** » une contribution de Dorothee Maier <https://www.lescouleurs.ch/fr/journal/posts/bauhaus-a-tel-aviv>

« **L'éducation postmoderne** » J.P. Pourtois et H. Desmet *Presses Universitaires de France, 1 mars 2002*

Banque d'images d'œuvres classiques libres de droits:

<https://artvee.com/>

<https://www.istockphoto.com/>

*L'inspiration d'un
moment vaut
l'expérience d'une vie*

Oliver Wendell Holmes



*« Si je crois à l'inspiration ?
Mais bien sûr ! Je crois
même que tous les hommes
sont inspirés.
Ça s'appelle intuition »*

Max Jacob



Copyright © Luxiol 2026
Chaussée d'Ixelles 221,
1050 Ixelles Belgium
+322 648 77 14 / Luxiol.be