

*Digital Klee : esquisses pédagogiques : enquête sur le  
futur de la forme = Pedagogical Sketchbook : an Inquiry  
into the Future of Form*

Gabriel II A-Avava Ndo

---



**Édition électronique**

URL : <https://journals.openedition.org/critiquedart/85805>

DOI : [10.4000/critiquedart.85805](https://doi.org/10.4000/critiquedart.85805)

ISSN : 2265-9404

**Éditeur**

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

**Référence électronique**

Gabriel II A-Avava Ndo, « *Digital Klee : esquisses pédagogiques : enquête sur le futur de la forme = Pedagogical Sketchbook : an Inquiry into the Future of Form* », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 30 novembre 2022, consulté le 20 juin 2022. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/85805> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.85805>

---

Ce document a été généré automatiquement le 20 juin 2022.

EN

---

# *Digital Klee : esquisses pédagogiques : enquête sur le futur de la forme = Pedagogical Sketchbook : an Inquiry into the Future of Form*

Gabriel II A-Avava Ndo

---

- 1 Au travers de textes poétiques, l'ensemble des productions artistiques (*stitch up*) de Pierre Braun se rapporte aux travaux des années 1920 de Paul Klee, Rudolf Laban, Oskar Schlemmer et Etienne-Jules Marey. La perception, la sensation, et la capacité d'appréhender le *stitch up* s'évalue au moyen des exercices du design qui porte sur les tableaux, les sons, les cinégraphiques, et les caméras. Les grilles d'évaluation sont le plus souvent formulées à partir de mots clés, de trames génératives sur l'ensemble de couche chromatique et d'un questionnement au cœur du projet artistique. Le projet des DKEP (Digital Klee Esquisses Pédagogiques) est un outil didactique innovant et itératif car il met en collaboration des chercheurs multidisciplinaires afin d'offrir aux apprenants un enseignement efficace du design numérique. L'un des exercices proposé aux étudiants sur le Bauhaus a permis de mobiliser l'approche interactive et historique d'apprentissage du graphisme à partir des formes génératives du design. Tout au long de cette expérience pédagogique, Pierre Braun a élaboré durant deux ans plusieurs supports d'apprentissage au sein d'une équipe transdisciplinaire du design dans le but d'aboutir à un projet hybride sur le modèle de l'école du Bauhaus en Allemagne. Dans un environnement numérique, la création artistique inspirée de Paul Klee s'est couplée à l'apprentissage par essai-erreur pour questionner les créations picturales à partir du design graphique et éditorial (p. 24). Le DKEP assemble toutes les représentations graphiques que sont les diagrammes des flux de données, les tableaux, les dessins, et les photographies des énergies de la simple allure linéaire aux formes complexes (en tissus des lignes sinusoïdales). L'art numérique est alors similaire à la modélisation mathématique des données physiques et environnementales des objets et de l'information. L'interface homme-machine n'a plus de limite, l'ordinateur n'est plus un automate, il est l'un des

compagnons de l'artiste, un collaborateur intelligent qui participe activement à la définition des formes d'art totalement innovantes (p. 38). En effet, l'interaction artiste-ordinateur entre en émulation dans une création contemporaine et futuriste au sein de laquelle la machine peut simultanément jouer deux rôles. D'abord, elle interagit sous l'action des commandes avant de produire intelligemment des objets d'art qu'ils soient virtuels ou réels, simples ou complexes, que la main humaine ne peut confectionner. L'ordinateur est donc un medium actif et réactif au geste de l'artiste créatif.