

3.00 crédits

45.0 h

Q2

Enseignants	Kaisin Charles ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Bruxelles Saint-Gilles
Thèmes abordés	<p>Imaginons une grille : chaque case de cette grille représente une discipline artistique. Le design est comme une balle qui rebondit d'une case à l'autre, absorbant et accumulant les expériences au fil de son parcours.</p> <p>Le processus de création, qui transforme une idée ou un concept, en objet appelé à devenir fonctionnel, est la base de cette unité d'enseignement.</p> <p>Comment passer de la banalité d'un objet à un objet de désir ?</p> <p>« Tout finit par se connecter - les gens, les idées, les objets. La qualité des connexions est la qualité en soi » (R. Eames).</p> <p>Les thèmes abordés sont les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'intégration des rangements • l'éclairage • l'assise • le détournement des matériaux • l'art de la table.
Acquis d'apprentissage	<p>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <p>AA spécifiques :</p> <p>A l'issue de cet enseignement, l'étudiant sera en mesure</p> <p>d'expérimenter l'usage des matériaux</p> <ul style="list-style-type: none"> • Naturels, polymères, résines, recyclés, ... <p>d'envisager la création d'objets comme le prolongement de l'architecture</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'intégrer les objets dans l'architecture : lampe, porte-manteau, rangement, ... <p>de définir les qualités des objets</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innovation, concept, procédés de fabrication, cycle de vie des objets, ... <p>Contribution au référentiel AA :</p> <p>Exprimer une démarche architecturale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capter l' « air du temps » et inventer ou actualiser les moyens qui seront à même de le révéler • Cerner et questionner les limites de son imaginaire • Reformuler, s'approprier une question posée et imaginer, produire et explorer de multiples pistes de réponse • Imaginer des leviers capables de transformer l'appréhension du réel • Poser un acte volontaire sur une indétermination de départ en rassemblant des éléments qui sont a priori diffus et hétérogènes pour faire une proposition appréhendable par autrui <p>Situer son action</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter et évaluer les possibilités de transformation d'un contexte <p>Mobiliser d'autres disciplines</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manipuler stratégiquement des contenus d'autres disciplines pour questionner la conception et la mise en oeuvre du projet d'architecture <p>Concrétiser une dimension technique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître et interpréter les principes techniques de l'édification • Observer et évaluer les principes constructifs qui génèrent une dimension formelle, matérielle et temporelle de l'architecture • Savoir faire converger les diverses implications techniques constituant une production architecturale • Discerner et reformuler une compréhension intuitive des structures en vue de concrétiser une production architecturale créative, inventive et/ou innovante

Faculté ou entité en charge:	LOCI
------------------------------	------

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] en architecture/ TRN	ARCT2M	3		
Master [120] en architecture/ BXL	ARCB2M	3		