


3 crédits	45.0 h	Q1
-----------	--------	----

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"> <li>• l'intégration des rangements</li> <li>• l'éclairage</li> <li>• l'assise</li> <li>• le détournement des matériaux</li> <li>• l'art de la table.</li> </ul>
Acquis d'apprentissage	<p><b>AA spécifiques :</b></p> <p>A l'issue de cet enseignement, l'étudiant sera en mesure</p> <p><b>d'expérimenter l'usage des matériaux</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Naturels, polymères, résines, recyclés, ...</li> </ul> <p><b>d'envisager la création d'objets comme le prolongement de l'architecture</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• d'intégrer les objets dans l'architecture : lampe, porte-manteau, rangement, ...</li> </ul> <p><b>de définir les qualités des objets</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Innovation, concept, procédés de fabrication, cycle de vie des objets, ...</li> </ul> <p><b>Contribution au référentiel AA :</b></p> <p><b>Exprimer une démarche architecturale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capter l' « air du temps » et inventer ou actualiser les moyens qui seront à même de le révéler</li> <li>• Cerner et questionner les limites de son imaginaire</li> <li>• Reformuler, s'approprier une question posée et imaginer, produire et explorer de multiples pistes de réponse</li> <li>• Imaginer des leviers capables de transformer l'appréhension du réel</li> <li>• 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</li> </ul> <p><b>Situer son action</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expérimenter et évaluer les possibilités de transformation d'un contexte</li> </ul> <p><b>Mobiliser d'autres disciplines</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipuler stratégiquement des contenus d'autres disciplines pour questionner la conception et la mise en oeuvre du projet d'architecture</li> </ul> <p><b>Concrétiser une dimension technique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître et interpréter les principes techniques de l'édification</li> <li>• Observer et évaluer les principes constructifs qui génèrent une dimension formelle, matérielle et temporelle de l'architecture</li> <li>• Savoir faire converger les diverses implications techniques constituant une production architecturale</li> <li>• Discerner et reformuler une compréhension intuitive des structures en vue de concrétiser une production architecturale créative, inventive et/ou innovante</li> </ul> <p>1</p> <p>----</p>

	<i>La contribution de cette UE au développement et à la maîtrise des compétences et acquis du (des) programme(s) est accessible à la fin de cette fiche, dans la partie « Programmes/formations proposant cette unité d'enseignement (UE) ».</i>
Faculté ou entité en charge:	LOCI

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