

école camondo

architecture intérieure & design

SYLLABUS

T-A3S1_2024-2025

ARCHITECTURE INTÉRIEURE

Sous-titre du cours (éventuellement)

6 X 13 HEURES = 78 HEURES

7 ECTS

LANGUE D'ENSEIGNEMENT :
FRANÇAIS

PRÉNOM, NOM ET QUALITÉ DU/DES ENSEIGNANT(S)

- Nicolas Gueniau, Architecte DPLG
- Stephanie Toulemonde, Architecte d'intérieur

PRÉSENTATION DU COURS

L'atelier d'architecture intérieure de troisième année traite différentes questions concernant les espaces dédiés au public. Au travers de la diversité des programmes abordés on y développe une méthodologie de projet permettant d'intégrer la complexité des contraintes et de développer un projet jusqu'au détail.

L'atelier se concentre essentiellement sur un espace fonctionnel et sur le développement d'un projet dans un esprit créatif et une maîtrise technique. Cet atelier permet à l'étudiant de s'inscrire dans une pratique créative, il dessine la forme, étudie les couleurs et expérimente la structure, les matériaux et la lumière, en l'initiant à communiquer son projet par le texte, l'oral, le dessin et les maquettes.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ANALYSER :

PROGRAMME / IDENTITÉ / CONTEXTE

L'analytique

- Analyser et répondre aux conditions et aux réglementations de l'architecture et du site existant ;
- Fournir un travail de relevés photographique (sensible, matériaux,..), de croquis analytiques, de représentations, d'inventaires et d'enquêtes d'un espace réel et d'éléments d'architecture et de paysage ; savoir recueillir et organiser des informations.

Le diagnostique

- Immersion dans le site : Observer (regarder, écouter) le comportement réel d'un sujet, d'un phénomène, etc. ;
- Elaborer un questionnaire, interroger ses interlocuteurs
- Sélectionner, hiérarchiser, organiser et communiquer les données recueillis du terrain ;

- CHERCHER :

EXPLORATION / RÉFÉRENCES / ÉMERGENCES DES IDÉES

Le théorique

- Saisir et repérer des données théoriques, spatiales et sociales ;
- Identifier et analyser d'une manière critique des références théoriques et des exemples architecturaux liés à la thématique proposée ;

Le méthodologique

- Choisir le mode de collecte de données ou d'investigation (méthode expérimentale, observation, entrevue, etc.

•

- CONCEVOIR : PENSER & AGIR :

Le conceptuel

- Concevoir une temporalité et une narration du projet ;
- Utiliser les notions théoriques et la synthèse du diagnostic dans la conception du projet à partir des potentialités de l'architecture existante, du site et de l'environnement ;
- Mettre l'accent sur la durabilité sociale et environnementale ;
- Démarche de conception qui entrecroise l'expérimentation et la réflexion ;
- Identification de partis pris conceptuels.

Le créatif

- Mettre en place sa créativité et sa sensibilité artistique ;
- Proposer un scénario architectural à l'échelle d'une intervention *in situ* et *in vivo*.

Le contextuel

- Étudier et prendre soin des différents écosystèmes (sociaux, humains, environnementaux...);
- Défendre une architecture durable qui intègre les critères de responsabilités sociales ;
- Intégrer le projet dans le site d'implantation, en respectant des critères d'insertion dans le contexte bâti/non-bâti environnant (échelles de voisinages, stratification entre espace privé/public
- Expérimenter la matérialité architecturale dans l'expressivité physique (maquettes, échelle, matériaux...) et dans l'expérience émotionnelle ;

Le fonctionnel

- Respecter les exigences programmatiques et fonctionnelles ;
- Évaluer les besoins des usagers et leurs implications sur le projet par un inventaire des exigences ;

Le formel

- Organiser la matière d'une façon empirique, ainsi matière- matériau- matérialité ;
- Démontrer une capacité à reconnaître et à manipuler l'interaction entre la forme, la structure fonctionnelle et la matérialité ;
- Outils de transcription spatiale (matériaux, mise en œuvre, détails,...)

Le caractère

- Maîtriser une qualité atmosphérique dans l'espace architectural en utilisant des types et techniques de dessin/modélisation appropriés en tant que langage visuel ;
- Concevoir des solutions de design, conférant à l'espace une valeur utilitaire et esthétique ;
- Créer des ambiances qui impliquent l'architecture, l'objet et le sujet ;

- REPRESENTER & COMMUNIQUER :

La communication

- Gestion d'un travail en équipe. Intégrer des groupes d'études pour le collecte et l'analyse des données du site ;
- Utiliser des outils de représentation et de communication dans la traduction des idées en dessins, esquisses, diagrammes et maquettes ;
- Élaborer un discours cohérent et critique pour défendre le projet d'architecture ;
- Mise au point du projet en géométral : plans, coupes, échelles, perspectives, dessin...

- Expression des intentions et de l'aboutissement du projet par l'écrit, les images, la maquette, les mises en page.

COMPÉTENCES VISÉES

- Respecter l'identité architecturale du lieu, en contribuant à la génération d'une nouvelle qualité spatiale en adéquation avec l'existant.
- Développer des espaces d'échanges et de convivialité alliant vente et culture.
- Faire du site un cadre de vie durable et agréable pour les usagers.
- Redéfinir les espaces de contact avec la ville, en respectant une harmonie avec l'entourage.
- Opter pour des principes transversaux d'une architecture durable.
- Impliquer les usagers de la ressourcerie dans la transition environnementale.
- Se concentrer sur l'expérience vécue dans l'espace

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Pédagogique par projets.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation en 6 phases de progression : rendus intermédiaires individuels ou collectifs, et jury finale.