école
camondo
architecture
intérieure
—design

SYLLABUS 2022-2023

Jouer) (Dessiner) (Dialoguer i n t u i t i v e m e n t				
Penser et dessiner des habitats symbiotiques Et créer un bibliothèques de formes				
Année 1 - 2 - 3 - 4	Semestre 1	20h semaine 1 16h semaine 2	Nbr ECTS 1	Fr

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

CAMPANA SANDOVAL Tina, artiste pluridisciplinaire
FERRANDES Charly, artiste pluridisciplinaire

PRÉSENTATION DU COURS (1000 SIGNES MAXIMUM)

Ce cours est proposé pour libérer le côté technique du métier de designer / architecte d'intérieur. Sortir des chantiers battus et laisser l'intuition au service d'idées et de concepts, à travers différents exercices de dessin.
Nous traverserons des étapes et des états, allant du lent (réflexions) au rapide (intuition), le but étant de faire émerger, dans l'inconscient, une esthétique propre à chacun.e.
L'idée de ce workshop est de créer, ensemble, un espace de recherche sans jugement de valeur (juste ou faux) mais plutôt de trouver des univers, individuels et/ou collectifs.
Aussi, à l'issue de ce workshop chaque étudiant.e.s repartira avec une bibliothèque de formes, d'idées, de concepts, qu'il pourra déployer et réinvestir dans différentes matières et ainsi valoriser une ambiance propre.

TYPE D'EXERCICE(S) PROPOSÉ(S) (1000 SIGNES MAXIMUM)

- dessins de rapidité (5/10/20/30 secondes)

Le temps permet de jouer sur la représentation, plus le temps est court et plus les traits sont flous. Un temps court fera ressortir l'essentiel d'une idée. Un temps long donnera des détails à une idée.

- Dessiner un objet et/ou une architecture, la décomposer et la recomposer autrement. *Pour stimuler l'imaginaire nous proposons de déstructurer un objet ou une architecture (qui vous plaît, vous inspire). La décomposer en différents blocs et ensuite les réarticuler et proposer une nouvelle version.*

- Inventer un mot et lui attribuer une fonction en l'illustrant par un objet ou une architecture imaginaire

Partir d'un mot, pour ouvrir des portes, une architecture du RRRR ne sera pas la même qu'une en MMMMM

- Répéter une forme pendant 20 min, de plus en plus vite, avec un rythme donné et étudier l'évolution

---

-__-_-_-___--_-_--__---_---_---_----_-----_-------
°°°°°°
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____

- Dialogue schématique sur une thématique et s'en inspirer pour créer un design.
Référence sur tinaetcharly (instagram ou site internet / voir dialogue schématique)

Ceci est une liste non exhaustive pour vous donner une idée. En outre, nous pouvons moduler le workshop selon les envies et le rythme de chacun.e, inventer d'autres exercices, en refaire d'autres. Rien n'est figé. Nous recherchons à fluidifier le moment présent par l'observation et des propositions intuitives.

ENJEUX LIÉS À LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE ABORDÉS (500 signes maximum)

Pour donner au workshop un aspect ludique et narratif, nous aimerions travailler autour de l'écohabitat. Présentation de quelques architectures écoconstruites. Les recherches en dessin serviront à alimenter un projet de maison réalisé en prenant en compte les ressources disponibles sur un territoire donné. Une maison à faible consommation en CO2 à la construction et à faible rejet lorsque l'on y habite. L'aspect du jardin serait à mettre en relation direct avec l'habitat pour essayer de trouver une relation symbiotique entre les deux. Réflexion autour de réseaux propres pour connecter les différents habitats.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU COURS (250 signes maximum)

En termes de réflexion, ce cours vise aussi à éveiller la curiosité des étudiants face aux problématiques écologiques actuelles du bâti, ainsi qu'aux solutions écologiques et alternatives qui existent. En termes d'émotion, ce cours permet de développer l'intuition et le lâcher prise grâce à une série d'exercices de dessin, d'écriture et de visualisation. Concernant la partie technique du dessin, ce cours a pour vocation de vous faire sortir de votre zone de confort pour trouver la manière de vous exprimer qui vous est la plus personnelle. Grâce à différentes expérimentations favorisant ce processus, l'étudiant cheminera de styles graphiques en dessins intuitifs pour tenter de synthétiser le meilleur de lui-même.

Humainement, l'étudiant apprendra à travailler seul et en groupe. Nous vous encouragerons à trouver une place juste au sein d'un groupe. A être capable d'écouter, et de proposer, pour dialoguer intelligemment.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Intérêt pour le cours / participation
Lâcher prise
Savoir vivre
Progression du projet dans les réflexions proposées
Originalité

MATÉRIEL INDISPENSABLE OU CONSEILLÉ

stylos (de fin à large), carnet classique avec lequel vous vous sentez bien pour faire de la recherche de dessin, carnet Canson A3, feutres de couleurs, crayons de couleurs, aquarelles, pinceaux.

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE ET NON EXHAUSTIVE

Les Furtifs d'Alain Damasio
Qu'est ce que l'art de Joseph Beuys
Le déploiement de Nick Sousanis
L'art figuratif non objectif de August herbin
L'architecture invisible de Georges Prat
Point et ligne sur plan de Wassily Kandinsky

école
camondo
architecture
intérieure
— design

SYLLABUS 2022-2023

WORKSHOPS				
Impression 3D				
Année 1 - 2 - 3 - 4	Semestre 1	36h sur 2 semaines	3 ECTS	Français

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

- Julien Benayoun, designer

PRÉSENTATION DU COURS (1000 SIGNES MAXIMUM)

L'impression 3D (notamment dépôt de fil) est un outil de plus en plus répandu dans les ateliers des designers ou architectes d'intérieurs. Ils offrent la possibilité de maquetter, d'expérimenter, de prototyper et maintenant de fabriquer des objets esthétiques et fonctionnels.
Il est important, en complément d'une bonne connaissance en maquettage traditionnel, d'être initié aux outils de modélisation 3D orientés vers la fabrication d'objets ainsi que l'usage d'une imprimante 3D.

Nous aborderons, à travers ce workshop :

- La culture de la fabrication additive à travers des exemples concrets d'artistes, de designers, d'architectes.
- Les règles à respecter dans la conception de formes pour l'impression 3D.
- Les différents outils et étapes à connaitre pour passer de l'idée à un objet imprimé en 3D
- Les sources d'inspiration et l'élaboration d'un projet expérimental en groupes
- Le passage d'une phase expérimentale à la réalisation d'un objet ou d'une collection d'objets

TYPE D'EXERCICE(S) PROPOSÉ(S) (1000 SIGNES MAXIMUM

- La machine et son fonctionnement (en groupes)
  Installer et changer un filament d'impression 3D
  Maintenance légère sur la machine

- Télécharger un modèle 3D sur internet et le paramétrer (individuel)

- De l'idée à l'impression 3D (individuel)
  Modéliser un objet imposé
  Paramétrer le fichier sur le slicer pour obtenir une impression de qualité
  Tester l'impression

- Exploration et expérimentation (en groupes de 3/4)
  les exercices précédents permettent de poser les bases techniques à la réalisation de l'objectif créatif principal du workshop

L'inspiration peut venir de l'aspect visuel ou des caractéristiques d'un matériau (couleur, texture, opacité, translucidité, etc), d'un paramètre de réglage du fichier ou d'une manière de modéliser.

Vous explorerez, en groupe, ces différentes options pour dégager un ou plusieurs parti-pris qui guideront vos expérimentations. De l'analyse de ces premiers essais, vous dégagerez une piste créative pour imaginer un objet ou une collection d'objets qui fait sens.

ENJEUX LIÉS À LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE ABORDÉS (500 signes maximum)

Nous aborderons en quoi l'impression 3D, en fonction de son type d'utilisation, peut être un outil propice à la transition écologique.
Par exemple, produire des objets imprimés en 3D peut impliquer une production à la demande et au plus près des utilisateurs.
Ca évite donc une production inutile et réduit les distances de transports.
L'impression 3D est un outil qui permet de plus en plus d'utiliser des ressources recyclées et recyclables.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU COURS (250 signes maximum)

- Compréhension du fonctionnement de l'imprimante 3D
- Compréhension de ses enjeux, possibilités et limites
- Acquisition d'outils de modélisation 3D
- Capacité d'expérimentation à la fois technique et sensible
- Capacité d'analyse de sa production

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Assiduité, écoute et prise de notes
- Réalisation des différents exercices
- Qualité de la présentation orale et visuelle finale
- Chaque groupe devra fournir une quinzaine de recherches et expérimentations témoignant d'une progression au fil du workshop
- Exposition des résultats avec un petit livret comprenant : note d'intention, des croquis annotés, des captures d'écran, des photos organisés

MATÉRIEL INDISPENSABLE OU CONSEILLÉ

- Ordinateur portable
- Très important : une souris !
- Création d'un compte Autodesk et Installation du logiciel Fusion 360 (https://www.autodesk.fr/education/edu-software/overview?sorting=featured&filters=individual)
- La dernière version du logiciel de slicing CURA (https://ultimaker.com/software/ultimaker-cura)
- Petit matériel : Feuilles / crayons / stylos / règle

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE ET NON EXHAUSTIVE

Quels sont les 5 ressources à découvrir comme support de ce cours ?

- https://www.3dnatives.com/
- Impression 3D L'usine du futur - 70 création innovantes - Editions DUNOD
- Impression 3D pas à pas - Edition MARABOUT - le FABSHOP
- The 3D Printing Handbook - Edition 3D HUBS (en anglais)