

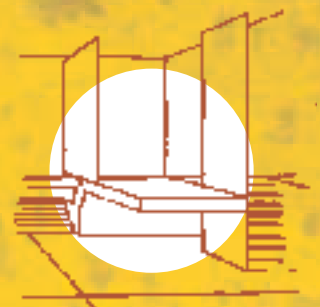


*Qu'il soit monumental ou familial, au service de l'utilité,  
de la fête ou du rêve, le cadre de vie est un ensemble de signes,  
le miroir d'une société qui renvoie son image  
à chacun des êtres qui la composent.*

# Lisaa



L'Institut Supérieur des Arts Appliqués  
Etablissement supérieur d'enseignement privé



## 4. Architecture intérieure Design



Les métiers du designer et de l'architecte sont aujourd'hui en pleine **évolution**. Leur rôle a changé, puisque l'économie et les progrès de nos sociétés l'exigent.

Ces créatifs généralistes, qui font le lien entre arts et sciences, cultures et techniques, rapports humains et vie économique s'imposent comme les **maillons indispensables** entre ceux qui produisent et ceux qui utilisent.

L'**acte de créer** pour les autres nécessite invariablement l'examen de situations très spécifiques : renouveler une gamme, moderniser un produit, travailler sur un procédé de fabrication...

Il confronte aussi le créateur à une réflexion générale sur les questions d'actualité : observation, analyse et anticipation des besoins inconscients de tous pour donner un sens personnel aux objets et aux espaces que nous désirerons nous approprier **demain**.

Actuellement personne ne peut prétendre assumer seul le rôle d'un homme-orchestre. La création est de nos jours un **processus global** qui s'accomplit pleinement à travers la collaboration d'une ou plusieurs équipes complémentaires.

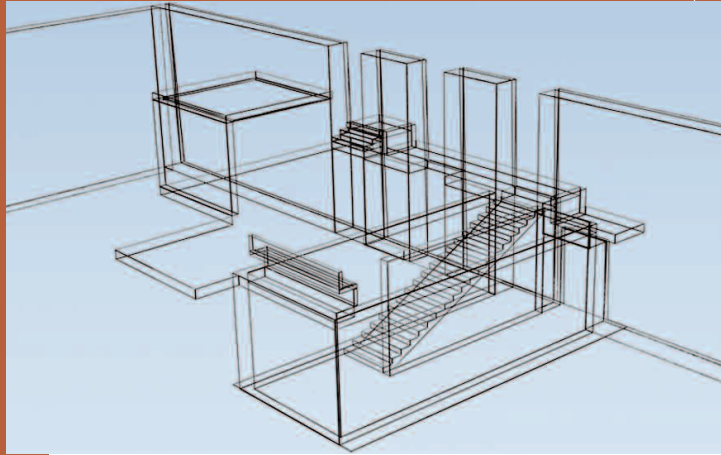
La **transversalité** des métiers des arts appliqués reflète par son ampleur la polyvalence indispensable à l'exercice de la profession.

Lisaa participe à cette évolution par son enseignement pluridisciplinaire. Notre propos est de traduire la **diversité** des problématiques de notre environnement. Au delà du savoir-faire, nous transmettons une **ouverture d'esprit** qui, associant la liberté à la rigueur, amène nos étudiants à saisir toute la richesse de leur futur métier.

Acteurs réfléchis des **transformations** contemporaines, ils pourront devenir, avec le temps, créateurs de leur propre **avenir**.

Directeur : **Michel GLIZE**  
ARCHITECTE D.P.L.G.

Directeur des études : **Michel FERRIER**  
DESIGNER



«TOUT CE QUE NOUS CONSTRUISONS EST DEDIE A L'HOMME, C'EST UN MODE DE VIE. C'EST LE PREMIER DEVOIR D'UN ARCHITECTE»

Louis Kahn



# LES METIERS

## Architecture intérieure

### les métiers

**Nos sociétés se transforment.** Avec elles nos comportements, nos désirs, et nos façons de vivre. Appartements, bureaux, boutiques, restaurants, hôtels, musées... Les espaces qui nous entourent témoignent tous des modes de vie du moment.

**Construire, aménager et mettre en scène** des lieux nouveaux, les rendre harmonieux et confortables, adaptés à leurs usages actuels, est la mission de l'architecte d'intérieur.

**Observateur attentif** de l'évolution de nos comportements, il rassemble et retranscrit avec intelligence toutes les données techniques, esthétiques et humaines qui améliorent et réhabilitent notre environnement, le décide fonctionnel, chaleureux ou sobre. Sa personnalité et son savoir-faire se lisent à travers les ambiances diverses de nos intérieurs, l'organisation interne de leurs volumes, leurs lumières, leurs matériaux, leurs agencements et choix de mobiliers...

Les expositions temporaires, foires, salons, les constructions utilitaires provisoires, les événements commerciaux et promotionnels, les manifestations et les fêtes offrent aujourd'hui à ce créatif **un nouveau champ d'intervention**, celui de l'éphémère. A ces architectures fugitives s'ajoutent la conception de décors et la scénographie, spectacles en tous genres, plateaux de télévision...

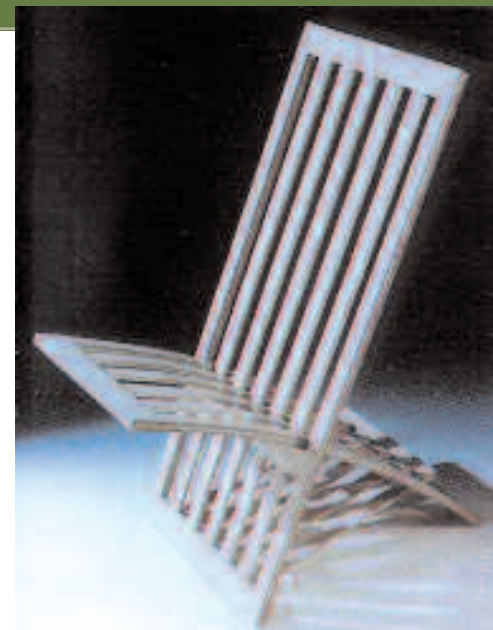
**Le métier d'architecte d'intérieur** demande une formation généraliste rigoureuse et méthodique, mais ne peut s'exercer pleinement sans créativité, imagination ni sensibilité.

Ce sont ces qualités que tend à développer chez ses étudiants l'enseignement de Lisaa idéa. Il doit leur permettre de devenir des concepteurs à part entière, aptes à construire et à imaginer **notre environnement futur**.



« LA TACHE DU DESIGNER N'A RIEN À VOIR AVEC LA LIBRE EXPRESSION.  
SA TÂCHE, C'EST L'EXPRESSION EN ELLE MÊME : LA TRANSFORMATION DES SITUATIONS  
DE LA VIE CONTEMPORAINE EN QUELQUE CHOSE D'UTILE, D'UTILISABLE, DE SIGNIFIANT  
ET DE VALABLE POUR TOUS CEUX QUI SONT CONCERNES PAR LE RESULTAT »

Gaetano Pesce



# LES METIERS

## Design

### les métiers

Ce mot d'origine anglaise qui s'est imposé dans le langage usuel, est devenu synonyme de création, de confort, d'imagination et d'innovation.

«Designer» un objet veut dire le concevoir et le dessiner.

De nombreux composants de notre univers quotidien ont été dessinés : de la petite cuiller à l'ordinateur, du pot de yaourt à l'abri-bus.

Inventer les nouveaux sens, créer les nouvelles formes pour le plaisir de ceux qui utiliseront, respecter les contraintes de fabrication, d'assemblage et de diffusion tout en collaborant avec les industriels et les commerciaux, telle est la mission du designer.

La famille du design regroupe plusieurs catégories de métiers.

**Le design produit** concerne la fabrication en série des objets.

Il englobe tout ce qui est réalisé en exemplaires multiples : de l'artisanat et sa faible diffusion à l'industrie et la diffusion de masse. Le designer de produits ne perd pas de vue les impératifs économiques qui déterminent sa création, son souhait est d'être en harmonie avec le plus grand nombre d'utilisateurs.

**Le design d'environnement** établit une relation entre notre monde environnant et les produits qui le composent : mobiliers, luminaires, abris, structures urbaines... C'est le design lié aux espaces architecturaux. Le designer d'environnement conçoit les objets en adéquation directe avec nos modes de vie.

Emballages, présentoirs, supports publicitaires...

Cette « seconde peau » indispensable à certains produits, qui les habille pour mieux les mettre en valeur et attirer ainsi l'œil du consommateur, est aussi l'œuvre des designers. Ceux qui élaborent le **packaging** et la **PLV** (publicité sur le lieu de vente).

Lisaa idéa guide et accompagne ses étudiants dans les divers aspects des métiers du design afin qu'ils soient créatifs, conscients des techniques nouvelles, ouverts sur la complémentarité nécessaire de ces disciplines.

# L'ENSEIGNEMENT

La pédagogie développée à l'école ainsi que les moyens mis en œuvre pour assurer ses objectifs permettent d'acquérir à nos étudiants des connaissances équilibrées réparties en 3 années d'études.

La durée hebdomadaire des cours et modules proposés est d'environ 28 h par semaine, auxquelles s'ajoute un important travail en atelier et chez soi...



## 1<sup>ère</sup> année

ARCHITECTURE INTERIEURE - DESIGN - DESIGN/GRAPHIQUE - DESSIN/CROQUIS EXTERIEUR - DESCRIPTIVE/PERSPECTIVE - DESSIN TECHNIQUE - TECHNOLOGIE - HISTOIRE DE L'ART, DE L'ARCHITECTURE ET DU DESIGN - ATELIER PHOTO - ATELIER INFOGRAPHIE - ATELIER MAQUETTE - ANGLAIS

## 2<sup>ème</sup> année

ARCHITECTURE INTERIEURE - DESIGN MOBILIER - DESIGN D'ENVIRONNEMENT - DESIGN PRODUIT - DESIGN GRAPHIQUE - PACKAGING - TECHNOLOGIE DES MATERIAUX - CROQUIS - ROUGH - HISTOIRE DE L'ARCHITECTURE ET DU DESIGN - STUDIO PRISE DE VUE - ATELIER INFOGRAPHIE - ATELIER MAQUETTE - ANGLAIS

## 3<sup>ème</sup> année / diplôme

ARCHITECTURE INTERIEURE - DESIGN MOBILIER - DESIGN D'ENVIRONNEMENT - DESIGN PRODUIT - DESIGN GRAPHIQUE - PACKAGING - TECHNOLOGIE DES MATERIAUX - ATELIER INFOGRAPHIE - ATELIER MAQUETTE - ENTREPRISE ET ENVIRONNEMENT - ANGLAIS

Architecture d'intérieur - Design

## 4<sup>ème</sup> année post-diplôme

F A C U L T A T I V E



A group of people, including a man in a light blue shirt and a woman in a dark jacket, are looking at a large illuminated screen in a dark environment. The screen displays a list of design professions. The background is dark with some lights visible.

DESIGNER D'OBJETS ET DE MOBILIER  
DESIGNER PUBLICITAIRE  
DESIGNER PACKAGING  
DESIGNER PRODUIT

SCENOGRAPHE  
SCENOGRAPHE DE PLATEAUX TELEVISUELS  
SCENOGRAPHE DES EVENEMENTS

ARCHITECTE D'INTERIEUR  
DECORATEUR - ETALADISTE  
COLORISTE  
PERSPECTIVISTE

MUSEOGRAPHE  
CONCEPTEUR DE STANDS  
PLASTICIEN DE L'ENVIRONNEMENT

C'est pour nos étudiants une année de découverte de la complémentarité des métiers. Progressivement et à travers la variété des disciplines enseignées chacun peut évaluer ses atouts en assimilant les mécanismes de base du processus créatif.

1<sup>ère</sup> année



### Architecture intérieure

L'enseignement de l'architecture intérieure débute en 1<sup>ère</sup> année par une investigation progressive des différents éléments constitutifs d'un espace architectural.

Au fil des exercices et projets simples, l'étudiant découvre et assimile :

- Les outils à disposition : volumes, éclairages, qualités de l'espace, matériaux...
- Les notions de parcours, scénographie, circulations physiques et visuelles, organisations spatiales, ordonnancement, échelles...
- La méthodologie à développer : analyse d'un programme, fonctions, organigramme...
- La notion d'un concept et sa traduction graphique, volumétrique et verbale.

### Design

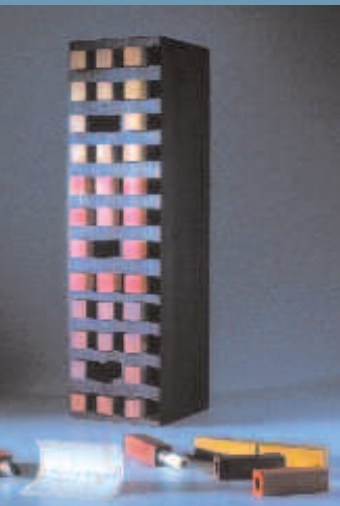
L'atelier design propose un enseignement créatif et technologique. La 1<sup>ère</sup> année est l'année de l'éveil. Pour mieux comprendre les mécanismes de la création, l'étudiant doit d'abord prendre confiance en soi, développer sa curiosité et son imagination, s'initier au travail en équipe.

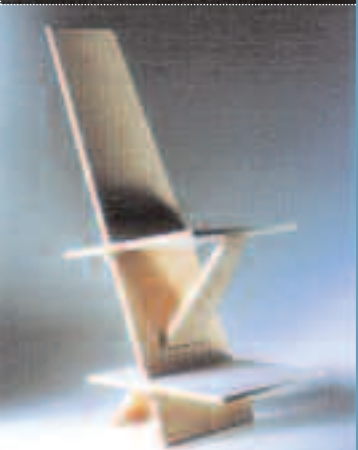
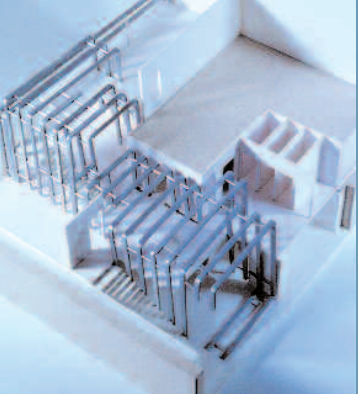
Les sujets concernent des fonctions et des problématiques fondamentales telles que le rangement, l'abri, l'utilisation d'un matériau donné, ... Ils exigent la maîtrise du dessin technique « basique » et permettent la première approche des principaux matériaux (le bois, le métal, le textile...).

### Design graphique

Etude des rapports entre l'image de marque, les objets qui en découlent et leur environnement.

Techniques et principes de base de la communication visuelle.





### ► **Dessin / Croquis extérieur**

Pratique des différentes techniques de dessin pour communiquer ses idées et traduire une vision personnelle des espaces et de leurs constituants, visites de bâtiments et d'expositions, réalisation de carnets de croquis.

### ► **Descriptive / Perspective**

Acquisition des notions de géométrie, axonométrie, descriptive, plan 3 vues, perspective estimée, perspective construite.

### ► **Dessin technique et Technologie**

Enseignement de dessin industriel « basique » et du dessin d'architecture :

- Plan, coupes, élévations, documents techniques,...
- Principes fondamentaux de la construction, structures simples, matériaux courants, techniques du gros-œuvre...

### ► **Histoire de l'art, de l'architecture et du design**

Les grandes périodes et les principaux mouvements de l'histoire des arts et de l'architecture.

Méthode et analyse. Actualités artistiques : conférences, comptes rendus d'expositions, débats...

### ► **Atelier photo**

Initiation à la photographie, techniques de prises de vue, (maîtrise d'un cadrage, compréhension des plans successifs, choix d'éclairage), labo-photo en accès libre.

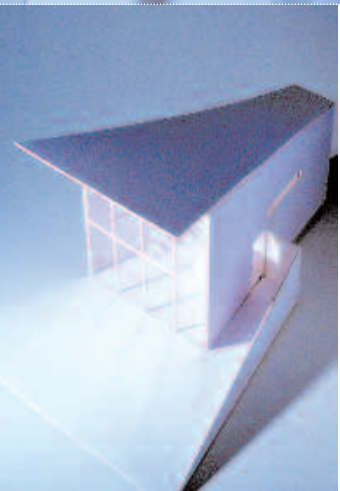
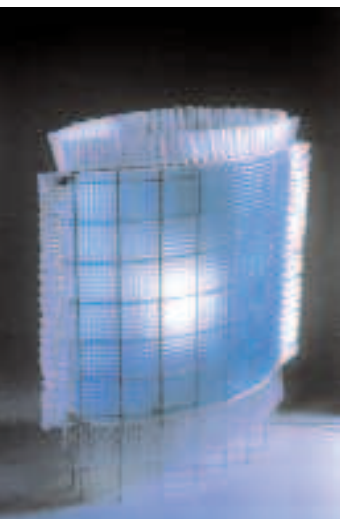
### ► **Atelier infographie 2D et 3D (formation et libre accès)**

Apprentissage des logiciels de graphisme (mise en page), et de logiciels adaptés à l'architecture et au design.

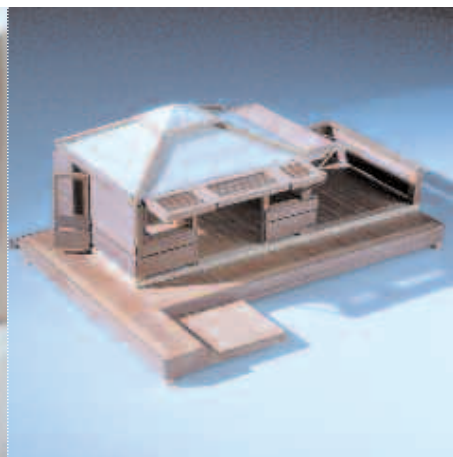
### ► **Atelier maquette**

Première approche du volume, explication des règles de sécurité des différentes machines (tour à bois, tour métaux, lapidaire, fraiseuse, scie à ruban), expérimentation des matériaux.

La 2<sup>ème</sup> année est celle du développement et de l'approfondissement de démarches de travail découvertes en 1<sup>ère</sup> année.



### 2<sup>ème</sup> année



#### Architecture intérieure

L'enseignement de cet atelier aborde des projets plus complexes : habitat, espaces de travail et de loisirs, espaces publics, scénographie d'exposition... pour pouvoir aisément :

- analyser un programme,
- hiérarchiser les données,
- étudier les références, faire les choix techniques et formels,
- produire les éléments de communication (esquisses, axonométries, plans coupes, perspectives, planches de matériaux, maquettes...).

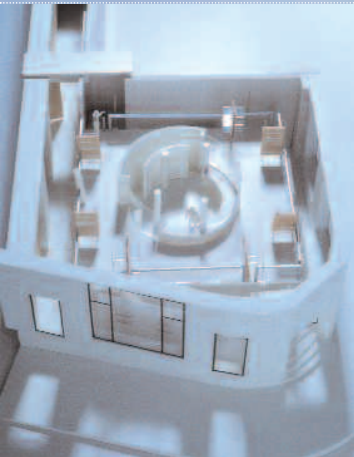
#### Technologie

Résistance des matériaux, techniques du second-œuvre, les équipements, les systèmes de construction et leur représentation.

#### Design mobilier et Design d'environnement

Comprendre et mûrir sa propre démarche de travail, la communiquer aux autres est l'objectif de cet atelier en 2<sup>ème</sup> année. L'étudiant doit mettre en commun des connaissances et des pratiques déjà acquises, les développer, exprimer ses idées avec conviction et efficacité.

Les fonctions et les problématiques étudiées sont déjà complexes, associées à des cahiers des charges précis. Des sujets communs avec l'architecture intérieure permettent de résoudre des projets dans leur totalité.



### ► **Design produit**

« Créer pour les autres » est le thème de cet atelier en 2<sup>ème</sup> année. Le processus de création est envisagé dans un contexte d'un cahier des charges précis. L'étudiant doit apprendre :

- à rester créatif malgré, ou avec les différentes contraintes (matière, processus de fabrication et de production, circuit de distribution, coût, etc...),
- à cibler l'utilisateur potentiel (planches de tendances...),
- à communiquer et à convaincre.

#### **Packaging**

Communication produit : flaconnage, packaging et PLV (publicité sur le lieu de vente).

### ► **Technologie des matériaux**

Les systèmes de production, d'usinage et de transformation des principaux matériaux.

### ► **Design Graphique**

Illustration, typographie, langage des signes et des symboles visuels.

### ► **Croquis Dessin Rough**

Approfondissement et développement des techniques de représentation.  
Recherche d'une expression personnelle.

### ► **Histoire de l'Architecture et du Design**

Analyse des œuvres majeures de l'Architecture moderne et contemporaine.  
Histoire du Design.

### ► **Atelier maquette (libre accès)**

Expérimentation grandeur nature, prototype fonctionnel.

### ► **Atelier infographie 2 D et 3 D (formation et libre accès)**

La maîtrise de logiciels de mise en page, de retouche photo et d'illustration, et de logiciels adaptés à l'architecture et au design.

### ► **Atelier de prise de vue et de développement (libre accès)**

Prises de vue des maquettes et des prototypes afin de constituer le dossier de chaque étudiant.

### ► **Ergonomie (module)**

Etude des mesures de l'homme, de ses mouvements et de ses comportements dans un environnement donné.



## 3<sup>ème</sup> année

Le projet de fin d'études est une recherche menée autour de plusieurs thèmes. La soutenance du diplôme a lieu devant un jury composé pour moitié des enseignants et de professionnels extérieurs à l'école. Les décisions du jury sont irrévocables. Des mentions sont accordées aux meilleurs projets.

### Architecture intérieure

En 3<sup>ème</sup> année il faut prouver sa capacité à conceptualiser et communiquer les projets dans leur globalité. L'étudiant doit savoir :

- prendre en compte la totalité des données d'un sujet,
- mettre en évidence l'ensemble du processus créatif,
- démontrer la pertinence d'une démarche,
- maîtriser les divers aspects de communication.

#### Diplôme

Le diplôme est un **grand projet**, dont le thème est imposé et qui occupe la plus grande partie de l'année. Il faut l'objet d'un **travail collectif** (présentation, conférence, visite, analyse, recherche et documentation, ...) avant de devenir un **projet individuel** (aménagement d'un lieu pour une activité).

### Design mobilier et Design d'environnement

A ce stade les étudiants sont capables :

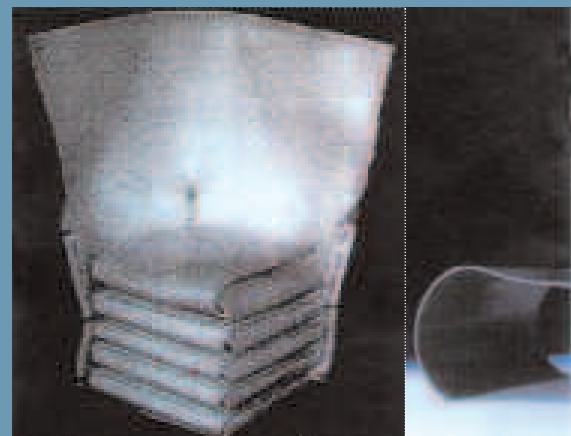
- de mener à bout un travail rigoureux et cohérent (définition du cahier des charges et du champ d'intervention, méthode de recherche originale, appropriée, solutions plausibles, pertinentes, variées...)
- de savoir défendre oralement leurs projets, d'être responsable de leurs choix
- (réflexion parfaitement argumentée, déductive, et raisonnée).

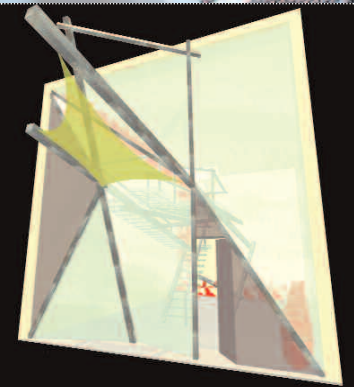
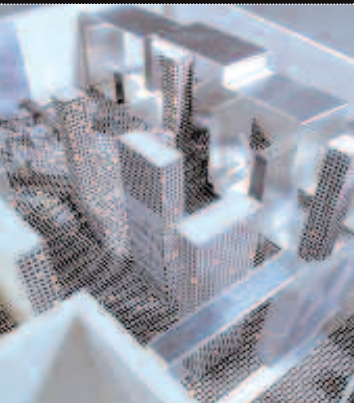
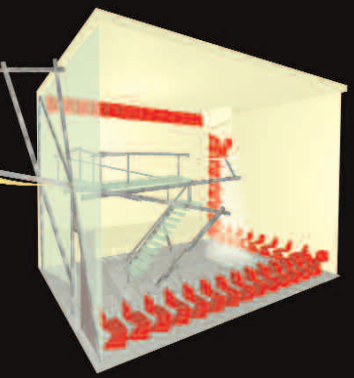
#### Diplôme

Deux projets sont à traiter au cours de la 3<sup>ème</sup> année :

- un **projet conceptuel** où l'étudiant doit lui-même définir un programme, explorer et définir une réponse et une proposition pratique.
- un **projet réaliste**, portant sur une fonction fondamentale de la vie quotidienne (assise...)

Il comprend une étude comparative et deux réponses-projets, l'une pour la fabrication industrielle (série), l'autre en fabrication artisanale (numérotées)





### ▶ **Design produit**

Le travail mené en 3<sup>ème</sup> année renforce la prise de conscience de la responsabilité du designer en tant que créateur d'objets nouveaux. L'étudiant est à même de :

- travailler avec un cahier des charges de plus en plus contraignant tout en restant créatif
- communiquer, argumenter, maîtriser les phases de production.

### ▶ **Technologie des matériaux**

Le cours est intégré dans le programme d'architecture intérieure ou celui de design, et traité au cas par cas.

### ▶ **Design graphique**

Communication produit (charte graphique, création de marques, ...). Communication événementielle, commerciale ou culturelle (théâtres, musées, hôtels, boutiques, gares, etc....).

Mise au point et présentation du dossier et du curriculum-vitae, etc.

### ▶ **Atelier infographie 2 D et 3 D (formation et libre accès)**

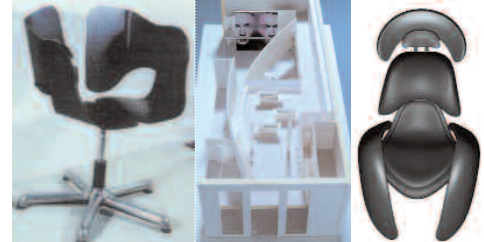
Modélisation des espaces ou des volumes, implantation des sources lumineuses, recherches des textures. L'informatique doit aider les étudiants à mieux visualiser, corriger et communiquer leurs créations.

### ▶ **Atelier maquette (libre accès)**

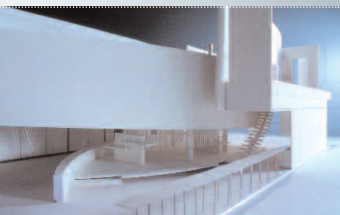
Réalisation des prototypes ou des maquettes valorisant les axes choisis pour la présentation du diplôme.

### ▶ **Entreprise et environnement (module)**

Fonctionnements économiques de l'entreprise, éléments de gestion et de comptabilité, démarches et documents juridiques divers, protection des idées.



La 2<sup>ème</sup> année est celle du développement et de l'approfondissement de démarches de travail découvertes en 1<sup>ère</sup> année.

4<sup>ème</sup> année**Admission sur dossier et entretien**

Cette année de perfectionnement fait le lien entre l'école et le **monde professionnel**. Proposée aux meilleurs élèves de chaque promotion elle s'organise autour de projets concrets et de commandes réelles. Les jeunes diplômés aidés de leurs professeurs participent aux concours d'architecture de design du marché, organisent des expositions, établissent des liens avec des fabricants, des éditeurs... Le principe de fonctionnement est celui d'une **agence**.

**L'accompagnement vers le milieu professionnel**

Le travail du designer et de l'architecte d'intérieur est loin de se faire dans l'isolement.

Intégrés comme salarié au sein des entreprises ou consultant externe de celles-ci, ils sont installés comme travailleurs indépendants ou organisés en agences.

Dans tous les cas de figure, ils font partie d'une « chaîne » où différentes personnes conjuguent leurs expériences pour élaborer la nature des produits étudiés, celle des lieux à investir, leur mise en œuvre, leur mode de présentation...

Architecte d'intérieur

Décorateur

Etalagiste

Coloriste

Perspectiviste

Scénographe

Scénographe de plateaux télévisuels

Scénographe des événements

Muséographe

Concepteur de stands

Plasticien de l'environnement

Designer d'objets et de mobilier liés à l'environnement social,

Industriel ou individuel

Designer publicitaire (PLV)

Designer packaging

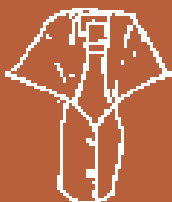
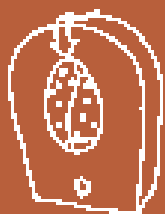
Designer produit



## PARTENARIAT : LVMH

«En 1997, LVMH a mis en place le partenariat «Une école de création, une société» avec treize écoles de création françaises afin de soutenir et de développer ces écoles et les métiers créatifs en France. Ce partenariat est de grande importance compte tenu de la place majeure qu'occupent les métiers créatifs dans l'industrie du luxe. Dans le cadre de ce partenariat, les principales sociétés du Groupe ont chacune sélectionné l'une de ces écoles (Christian Dior - Lisaa; Veuve Clicquot - Lisaa-Idea...) et établi avec elles des relations très étroites : visites d'ateliers et rencontres avec les créateurs des sociétés du groupe, concours pour les élèves, offres de stages et d'emplois... Ce partenariat permet ainsi aux sociétés du Groupe et aux écoles de partager et de renforcer leur savoir faire grâce à un processus d'enrichissement mutuel.»

LVMH et l'emploi des jeunes



Packagings pour veuve clicquot «Carte Jaune» et la «Grande Dame» réalisés par les élèves de 2<sup>ème</sup> année.







## LE BUREAU DES ELEVES

Le BDE organise la vie de l'école, les voyages et les fêtes, les petits boulots, les parrainages des différents évènements, les visites des expos, la vente en gros du matériel d'arts graphiques...



## STATUT

Etablissement supérieur d'enseignement privé  
Statut étudiant (CROUS, Sécurité sociale étudiante)

### PARIS

55 rue du Cherche Midi - 75006 Paris  
Tél. 01 42 22 13 01 - Fax. 01 42 84 22 88

Directeur : **Michel GLIZE**

Directeur des Etudes : **Michel FERRIER**

### RENNES

13 rue Poullain Duparc - 35000 Rennes  
Tél. 02 99 79 23 79 - Fax. 02 99 78 29 76

Directeur : **Steven BERTALLI**

Directeur des Etudes : **François LEGALL**

[www.lisaa.com](http://www.lisaa.com)

## CONDITIONS D'ADMISSION

L'examen d'admission est ouvert aux élèves issus d'un atelier préparatoire ou ayant suivi une autre formation artistique. Il a pour but d'évaluer les connaissances, les motivations et la personnalité de chaque candidat.

Dates d'inscription :

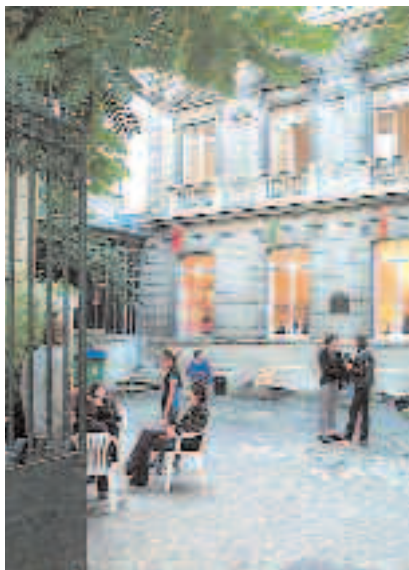
Les inscriptions à l'examen d'admission s'effectuent à partir du mois de mars.

Les épreuves ont lieu traditionnellement à partir du mois d'avril.

L'admission consiste en :

- Une série d'épreuves écrites :  
culture générale et artistiques  
(acquis techniques et créativité)
- Une présentation à un jury composé d'enseignants :  
d'un dossier de travaux personnels  
ou d'atelier préparatoire.

Des admissions en 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> années sont possibles sur titre et entretien.



## fonctionnement

### LES CONFERENCES

Les conférences sont des moments de rencontre avec des créateurs aux compétences variées. Elles font part des différentes manières de faire et de penser, parlent de modes de production et de leur évolution, des voies de diffusion et de commercialisation des produits du fonctionnement des médias professionnels, etc....

#### Nous avons accueilli :

Patricia Cabotse (MUSEOGRAPHE)  
Jean-Hugues de Chatillon (SCENOGRAPHE),  
Cent Degrés (DESIGNERS)  
Claude Courtecuisse (ARCHITECTE),  
Sébastien de Diesbach (DIRECTEUR DE BUREAU DE STYLE),  
Emmanuel Fessy (JOURNALISTE D'ART)  
Kristian Gavaille (ARCHITECTE, DESIGNER, EDITEUR),  
Didier Ghislain (PERSPECTEUR)  
Pierre Marie Gilles (ARCHITECTE),  
Eric Jourdan (DESIGNER), Alain Lelieur (ARCHITECTE)  
Jocelyn de Noblet (CRITIQUE DE DESIGN)  
Bernard Monestier (VITRA MUSEUM)  
Bernard Madelenat (CHEF DECORATEUR SFP),  
Jean-Pierre Porcher (PROMOTEUR)  
Philippe Starck (DESIGNER),  
Thérèse Troïka (GRAPHISTES), Tebon (EDITEUR),  
Tsé-Tsé (DESIGNERS), Denis Valode (ARCHITECTE)...



### LES OUTILS PEDAGOGIQUES

#### Atelier maquette :

tour à métaux, fraiseuse, scie à ruban...

#### Atelier infographie, logiciels :

ALL PLAN, AMAPI, ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP, X-PRESS, ARCHICAD, ART LANTIS.

#### Labo photo



### LES VISITES DE CHANTIER, LES VISITES D'USINE

Intégrées dans le cursus, elles sont indispensables à la bonne compréhension des systèmes de mise en œuvre et à l'assimilation des contraintes propres à la fabrication.



## LES SEMINAIRES

En liaison avec des partenariats extérieurs Lisaa-Design peut organiser des ateliers-séminaires en dehors de l'école. L'objectif est de mener à bien une réflexion et un travail d'équipe autour d'un thème donné pour réussir un projet dans un temps volontairement réduit à 2 ou 3 jours.

### Exemples de thèmes explorés :

Le naturel (une série d'arbres exposés au Bon Marché)

Le carton (exposition à Lille et au VIA)

La mousse (exposition de meubles expérimentaux à Rennes)

Les scénographies pour Ubu Roi, Roméo et Juliette...



# LA VIE A L'ECOLE

fonctionnement



## LES MANIFESTATIONS

Les jeunes créateurs de Lisaa idéa participent régulièrement à des évènements publics. Expositions : Janus de l'Industrie, Salon du Meuble, VIA, Salon Intérieurs d'Automne, Salon Maison&Objet, Hôtel Drouot, Galeries LOFT et Formes Internationales Lille...

## LES CONCOURS

Janus de l'Etudiant, Comité Colbert, ELF, PAAS International, Butagaz, International Luggage Design. Compétition Toyooka Japan, Spazio Casa Design, Habitat, SIAC, UGAP, Défis Alu, Imagineering Dupont de Nemours...

## L'ANNUAIRE DES ANCIENS ELEVES

L'annuaire des anciens élèves de toutes les sections de LISAA reflète l'esprit d'appartenance à une famille, il est un outil important au moment de la recherche du travail. Communiqué aux professionnels, il est aussi le moyen de sélection de leurs futurs intervenants ou collaborateurs.



## LES STAGES

Les stages sont souvent le lieu de première embauche du jeune diplômé. C'est aussi le premier contact avec un véritable client et la réalité du travail.

Leur importance est donc capitale.

Les stages et les rapports de stage sont obligatoires en fin de chaque année.

## LES VOYAGES

Complément utile et plaisant de la formation, le voyage d'études d'une semaine environ est organisé pendant les vacances de Pâques chaque année. Il se prépare avec les professeurs d'histoire de l'art et de photographie. Chaque étudiant revient avec un reportage (carnet de croquis et de prises de vue personnel)

Lieux des dernières visites : Prague, Barcelone, Madrid, Florence, Milan, Venise...



## LES SORTIES

Se cacher, se reposer, se protéger du vent du sable, du soleil...en prenant en compte le paysage et les éléments : vent, pluie, sable, galets...

Créer un abri de plage est un des thèmes proposés en première année. Ce projet permet aux étudiants d'être confrontés à la réalisation d'un prototype et à la vérification sur le site des expérimentations faites en atelier. Cette sortie a lieu habituellement à Tréport ou à Deauville.



# UNE ECOLE AU CENTRE DE PARIS

## l'école

Située rive gauche, dans une cour pavée du XVIII<sup>e</sup> siècle, à proximité de St Germain des Près et de ses galeries d'art, de nombreux musées, librairies spécialisées, de grandes écoles et ses équipements universitaires, Lisaa idéal offre à ses étudiants un cadre de travail propice à la création.

## MAGASINS SPECIALISES

- Adam  
11, bd Edgard Quinet 75014 Paris
- Berty  
49, rue Claude Bernard 75005 Paris
- Gouache  
39, rue du Cherche Midi 75006 Paris
- Graphigro  
133, rue de Rennes 75006 Paris
- Le Bon Marché  
22, rue de Sèvres 75006 Paris

## LIBRAIRIES

- Fnac  
136, rue de Rennes 75006 Paris
- La Hune  
170, bd St Germain 75006 Paris
- Le Moniteur  
pl de l'Odéon 75006 Paris
- Eyrolles librairies  
61 bd St Germain 75005 Paris

## TRANSPORTS

Métro  
Sèvres-Babylone (lignes 10 et 12)  
Saint Placide (ligne 4)  
Bus : 39-70-87-63-83-68-94

## MUSEES

- Bourdelle  
16, rue Antoine Bourdelle 75015 PARIS
- Delacroix  
6, place de Furstenberg 75006 Paris
- Institut du Monde Arabe  
1 rue des Fossés - St Bernard 75005 Paris
- Orsay  
1, rue de Bellechasse 75007
- Rodin  
77, rue de Varenne 75007 Paris
- Zadkine  
100 bis, rue d'Assas 75006 Paris
- et de l'autre côté de la Seine  
à quelques enjambées, le Louvre.

## RESTAURANTS UNIVERSITAIRES

- Le Mazet  
5, rue Mazet 75006 Paris
- Le Mabillon  
3, rue de Mabillon 75006 Paris
- Necker  
156, rue de Vaugirard 75015 Paris

## GALERIES

St Germain des Beaux-Arts :  
rue des Beaux-Arts, de l'Echaudé,  
de Seine, Jacob, Guénégaud, Mazarine,  
Bonaparte, Jacques Callot, Visconti,  
quai Malaquais, de Conti.



Lisaa 55 rue du Cherche-Midi 75006 Paris

# LES ENSEIGNANTS

l'école

La compétence professionnelle, la notoriété, la variété de l'expérience de nos enseignants confirment la volonté de qualité et d'ouverture de notre pédagogie.

Les qualités humaines, la disponibilité et l'enthousiasme de notre équipe représentent l'atout majeur de l'école.

Par une écoute individuelle, le soutien auprès des élèves en difficulté, nous souhaitons donner le vrai plaisir d'apprendre et communiquer notre propre passion du métier.

Laurent BENKEMOUN \_\_\_\_\_ **Designer Architecte d'intérieur**

Jean François CANTREL \_\_\_\_\_ **Photographe**

Jean Bernard CREMNITZER \_\_\_\_\_ **Architecte DPLG**

Dominique DION \_\_\_\_\_ **Architecte DPLG**

Marc DUTOIT \_\_\_\_\_ **Designer**

Giuseppe FABRIS \_\_\_\_\_ **Designer**

Olivier JEANJEAN \_\_\_\_\_ **Designer**

Jutith LIOCHON \_\_\_\_\_ **Architecte DPLG**

Catherine MANCHE \_\_\_\_\_ **Architecte DPLG - Architecte d'intérieur**

Véronique MALCOURANT \_\_\_\_\_ **Designer**

André NEMO \_\_\_\_\_ **Architecte DPLG Infographiste**

Philippe SOLIGNAC \_\_\_\_\_ **Architecte DPLG**

Atalanta STOICESCU PANC \_\_\_\_\_ **Designer**

Przemek SZYSZKO \_\_\_\_\_ **Architecte DPLG**

Bruno TAINURIER \_\_\_\_\_ **Designer**

André VANDENBEUCK \_\_\_\_\_ **Designer**

Gilbert ZALC \_\_\_\_\_ **Graphiste Designer**