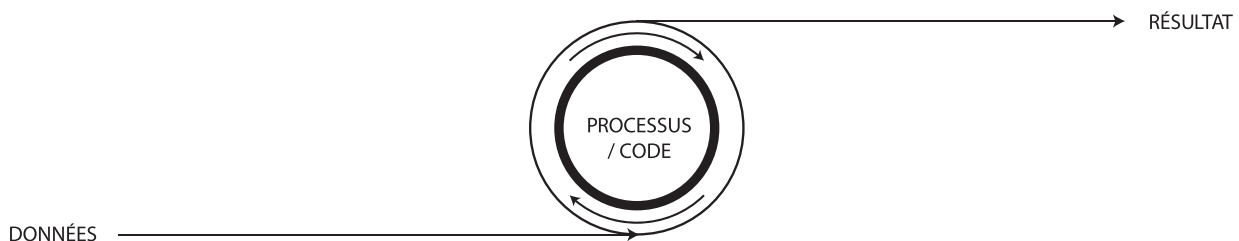


{THE_CLOUDS MAKING_SHAPES}

DSAA / LAAB
RENNES BRÉQUIGNY
Automne-Hiver 2015



LE PROJET LE CONTEXTE

L'activité du designer graphique se modifie, en lien notamment avec les développements du numérique et dans le cadre de sa démarche de conception-crédation d'un projet. Pour autant, le mythe fascinant et éculé de l'homme surpassé par la machine deviendrait-il réalité quand un logiciel générerait lui-même du graphisme ? Certes pas mais il est assez fascinant de voir œuvrer Processing et on ne peut s'empêcher d'avoir cette pensée dans un coin de la tête... Créé par Ben Fry et Casey Reas, deux étudiants-chercheurs du MIT sous la direction de John Maeda, Processing est « un véritable outil de production, que l'on peut étendre par le biais de bibliothèques externes diverses... »¹

« Le langage Processing peut être décrit comme une surcouche à la plate-forme Java » mais la mise en œuvre est simplifiée, certaines fonctions ne nécessitant qu'une seule ligne de code pour les rendre opérationnelles.

Le fait est, qu'accompagnées par des logiciels nouveaux ou de plus en plus performants, les possibilités créatives du graphiste se trouvent démultipliées.

LE CADRE

Ce workshop avec Damien Baïs est un prétexte à mettre au point une mécanique, via la programmation, devant générer des formes graphiques à partir de données numériques (dit « data »).

À partir de données météo, les étudiants devaient imaginer un dispositif pouvant représenter un bulletin de prévision météorologique. Ce projet devant posséder un vocabulaire de formes suffisant pour permettre de visualiser au moins huit états, soit au minimum : ensoleillé, nuageux, pluie, brouillard, neige, vent, gèle, tempête, Et la réalisation pouvant aussi conduire à donner une représentation de la température, de la direction et la vitesse du vent, de l'humidité, du taux d'U.V., etc.

Le programme générant cette image doit être fonctionnel, il doit pouvoir indiquer des formes de variations.

Certaines séances ont été réservées à l'enseignement spécifique de la programmation informatique.

Yves Guilloux, Flora Commaret,
DSAA Rennes Bréquigny, novembre 2015.

1- GÉRIDAN (J.-M.), LAFARGUE (J.-N.), *Processing, le code informatique comme outil de création*, p.5.

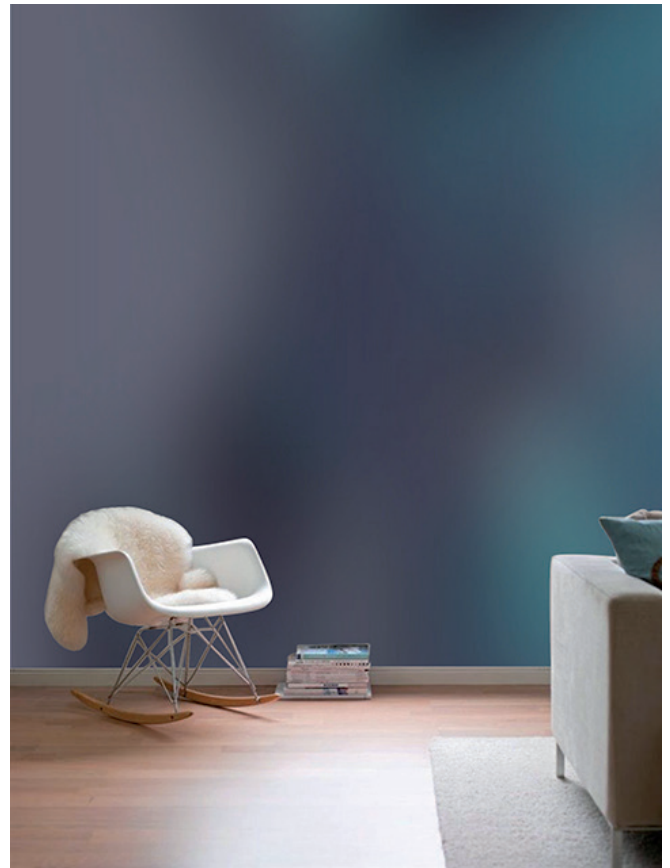
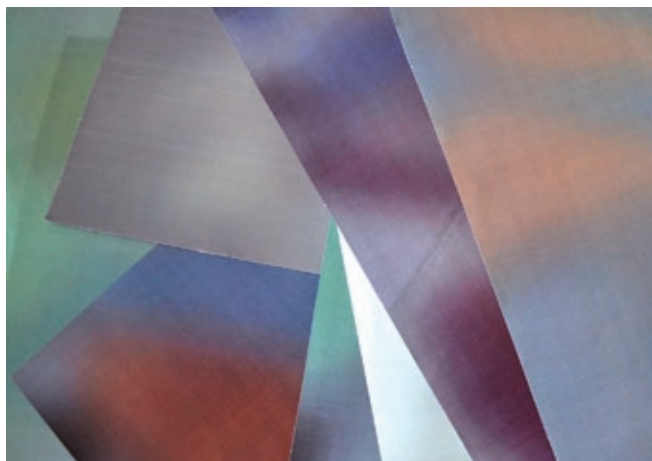


METEOTEMPLATION

ADRIENNE DERMIGNY

Comment associer de l'information météo à un autre univers, domaine ? Cette question m'a amené à chercher un endroit, un moment où l'on pourrait accéder à l'information sans forcément la chercher, la contrôler. Je me suis alors dirigée vers les gares SNCF, qui disposent de lieux dédiés à l'attente. L'attente peut être un moment contemplatif où l'on cherche à poser le regard. On peut remarquer que souvent les gens ne sont pas toujours plongés dans un roman ou ne passent pas des heures sur leur smartphone. Ainsi, j'ai cherché à travailler l'information météo via *Processing*, avec un graphisme en mouvance, pour proposer un moment de contemplation lors des moments d'attente en gare. En même temps que je faisais des recherches graphiques, je réfléchissais à un système de composition, l'idée était d'avoir un tableau, avec trois actions simultanées. Ces trois actions interagissent chacune dans un cercle, pour avoir l'impression de zoom, d'immersion. Le premier pôle, celui de la température, et le deuxième, celui de la vitesse du vent, gardent le même graphisme. Les états météorologiques (troisième pôle) quant à eux sont tous différents graphiquement et s'alternent selon le

temps réel. Je me suis basée sur des trames, des traits, des cercles, en fait, des formes assez géométriques et synthétiques pour que ce que je raconte visuellement soit assez efficace en terme de lecture, tout en gardant une approche abstraite et poétique. J'ai trouvé dans le noir et blanc un moyen de renforcer la détente visuelle. Celle-ci est appuyée aussi par les mouvements lents du graphisme. Le dispositif met en action une boucle avec les trois pôles qui tournent de façon aléatoire selon les villes desservies par la gare concernée. Il prendrait place dans les salles d'attente de gares SNCF, par un système de projection contre une surface, pour avoir cette sensation d'immersion. C'est une intervention douce, où l'utilisateur est passif et peut transformer son moment d'attente en un moment de contemplation informatif.



MÉTÉOROCHROMIE

AURÉLIE COUSQUER

Météorochromie est un programme réalisé sur *Processing* permettant de générer des papiers peints à partir des données météorologiques en temps réel.

Le programme agit comme un outil pour l'éditeur de papiers peints ; via l'interface, il peut saisir n'importe quelle ville du monde. Une fois validée, un visuel mouvant relié à la météo de cette ville est généré. Le bouton «print» permet de figer ce visuel mouvant en enregistrant une image, qui sera le futur papier peint imprimé. Ce programme permet ainsi de créer une quantité infinie de papiers peints uniques.

Les données prises en compte par le programme sont la température, l'état des conditions (pluie, soleil, neige, verglas, tornade, nuages, éclairs, brouillard...), la vitesse du vent, l'humidité, la pression et la visibilité atmosphériques.

Ce projet questionne l'éphémère et le pérenne, l'intérieur et l'extérieur, la forme et la couleur.

Le temps étant une matière informelle et impalpable, ce projet propose de le traduire par la couleur. Le travail dans le mode colorimétrique TSL (Teinte Saturation Luminosité) a permis d'obtenir des subtilités chromatiques. Un travail autour des contrastes a été réalisé, une couleur n'étant perçue comme telle que par rapport à une autre. Ainsi, des contrastes simultanés, clair-obscur, de qualité, de quantité et de complémentarité ont été mis en place dans le programme.

Ce projet propose une expérience immersive et contemplative du temps, le papier peint apparaissant comme une fenêtre ouverte sur le monde. Ce projet permet de revivre l'expérience du temps extérieur dans son intérieur en figeant, sur ses murs, le temps d'une ville à un instant T.



WEATHER

ESTHER BOUQUET

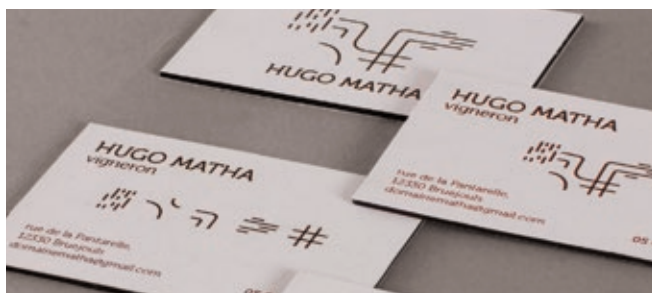
WEATHER est un jeu vidéoludique qui intègre les données météorologiques, telles que la force et la direction du vent ou les conditions de temps en temps réel, comme véritables composantes. En effet, suivant la localisation géographique du joueur et les variables météorologiques au moment où il se lance le jeu, l'univers dans lequel il peut évoluer et son *player*, sont directement impactés : le fond varie suivant s'il fait très nuageux, brumeux ou encore s'il y a du crachin, ou des orages épars ; le *player*, représenté par une petite boule qui se déplace, voit sa vitesse et sa maniabilité influencées aussi bien par la direction que par la vitesse du vent. Sans but précis, et développé comme un jeu vidéo d'auteur, ce jeu-vidéo permet de (re-)découvrir la météo d'une façon plus poétique et ludique à travers un parti-pris graphique fort.

Reposant sur des principes graphiques simples, le projet s'est déployé autour de notions telles que l'utilisation du noir et blanc, l'accumulation, la trame, et la ligne. Le monde est créé à partir de formes élémentaires : un cercle et des carrés ; si au départ il devait être fermé, le monde



ouvert permet cependant une plus grande flexibilité aussi bien au niveau de la création qu'au niveau du jeu en lui-même. Grand, étendu et aléatoire, il invite le joueur à se déplacer dans l'espace, à le contempler, tout en rebondissant contre les blocs présents ou en les évitant. Bien loin de toute préoccupation de scores ou de compétitivité. *WEATHER* encourage et incite davantage à prendre une pause : il s'agit avant tout pour l'utilisateur, de « prendre le temps de » tout en « passant le temps ».

L'idée est de développer le projet également autour du son ; ainsi, lorsque la boule entrerait en collision avec certains blocs, elle pourrait engendrer une note qui viendrait se mêler au bruit lié au temps qu'il fait, créant ainsi une sorte de partition musicale aléatoire.



WINE & WEATHER

JIMMY FROMENT

Quand la modernité du logiciel *Processing* rencontre le savoir-faire et les traditions d'un vignoble français. On décrit un vin par sa robe, sa couleur, son arôme, sa texture. Tous ces éléments dépendent d'une caractéristique importante : le temps. En effet la personnalité d'un vin se façonne avec la météo auquel le raisin a été exposé durant son année de maturation. Si il a fait plus ou moins chaud ou humide, le goût du vin sera alors modifié et d'une année à l'autre la cuvée sera différente. La volonté dans ce travail est de retranscrire cette idée fluctuante et aléatoire que l'on retrouve dans le milieu viticole et de l'appliquer dans la création d'une identité visuelle pour une marque de vin. Cette identité évoluerait à chaque cuvée et serait spécifique à son vignoble. La recherche ici est donc de retranscrire graphiquement les données météorologiques d'une année sur un vignoble précis, ici le domaine Matha en Aveyron.

Le travail minimaliste dans la création des pictogrammes rejoint cette idée de modernité. La volonté n'est pas que le vocabulaire graphique dénote directement la météo. Un travail de lignes rappelant la topographie de la vigne. Le logiciel *Processing* permet de générer aléatoirement une trame qui

répertorie le nombre de jours de soleil, de pluie, de nuage, de vent et de gel qu'il a fait durant une année. Les pictogrammes sont créés de manière à communiquer et dessiner un paysage une fois assemblés par le processus numérique. Ainsi sur l'étiquette, dont le format dépend aussi du travail exécuté sur *Processing*, les 365 jours sont représentés. Les pictogrammes produisent alors un motif, une texture qu'il est alors facile de régénérer grâce au logiciel.

Ce travail de texture et de savoir faire est appliqué aussi sur le support de la carte de visite où, sur le verso, les pictogrammes sont gaufrés. Un travail graphique qui concilie modernité, technique et poésie.



ASCENSION CLIMATIQUE

HIPPOLYTE JACQUOTTIN

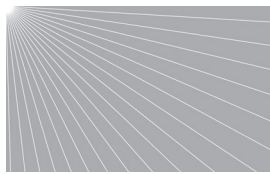
Pour une majorité de la population, l'avion est un moyen de transport qui fait peur, d'après des sondages c'est celui qui effraie le plus. Dans un aéroport, l'embarcation est sûrement le moment le plus anxiogène : ce petit tunnel mal éclairé, où l'on entend les machines et où l'on est obligé d'attendre que les personnes s'installent pour pouvoir avancer. Mais comment éviter ou réduire ces moments de stress ?

Ascension Climatique propose une manière de s'échapper et de se projeter dans le climat de la destination, afin de se changer les idées dans le tunnel d'embarcation. Il permet aussi de donner le bulletin météo de la destination. Installé sous forme de projection dans ce tunnel ou juste avant l'embarcation. Un vidéoprojecteur à très courte focale transmet les données météorologiques, sans être encombrant étant donné qu'il est fixé en hauteur et très proche du mur.

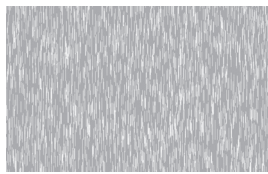
Ces données sont modélisées de manière épurée et sobre. Les couleurs sont douces et appellent à la tran-

quillité. Certaines données ne sont pas retransmises, par exemple les tempêtes, afin d'éviter une augmentation du stress des passagers. Le but est de transmettre une atmosphère apaisante qui puisse « emmener » les passagers dans un autre monde afin qu'ils ne pensent pas au vol.

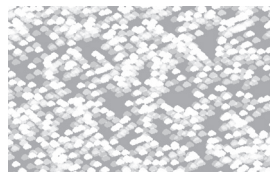
Ascension Climatique offre aussi une interactivité avec les utilisateurs. Grâce à un dispositif Kinect, les silhouettes des passagers sont détectées et viennent s'afficher dans les animations météorologiques. Cette interaction renforce l'usage de l'installation et permet de focaliser et détourner l'attention plus facilement que de simples images animées. La proximité entre le vidéoprojecteur et le mur évite que l'ombre des personnes ne soit présente sur la projection. Ainsi, d'une certaine manière, les passagers se projettent déjà dans le cadre de leur destination.



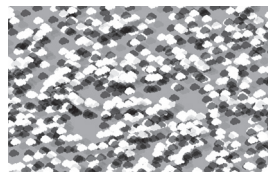
soleil



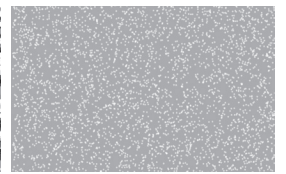
pluie



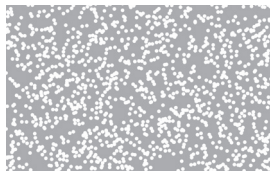
nuage



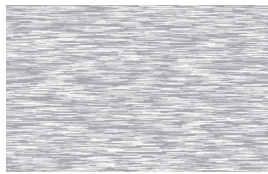
orageux



neige



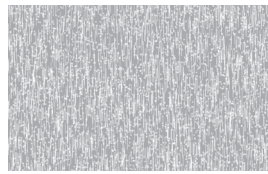
grêle



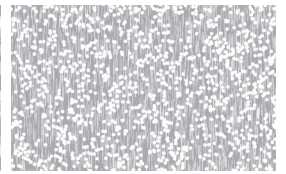
brouillard



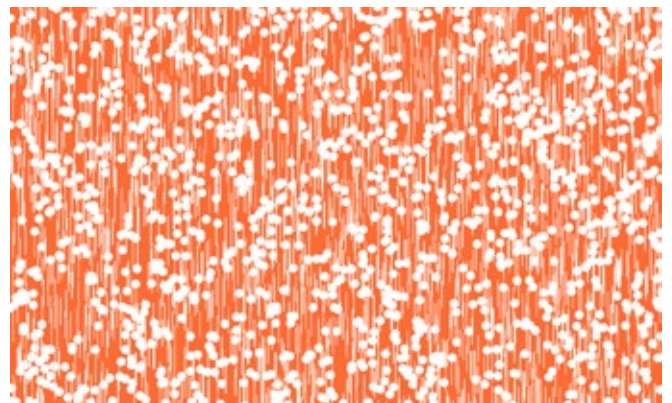
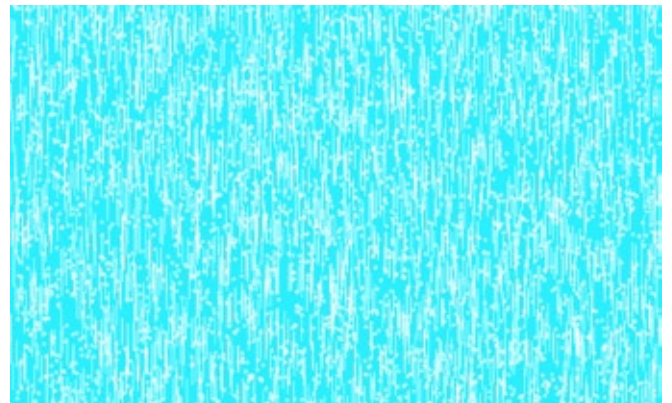
brume



pluie/neige



pluie/grêle



VEILLEUSE CONNECTÉE LÉA MARAND

J'ai imaginé la projection d'une veilleuse/réveil pour les enfants âgés, plus ou moins de 3 à 6 ans. C'est à cet âge là que l'on commence à leur demander à l'école primaire de savoir lire l'heure, dire la date, savoir le temps qu'il fait... et je me souviens avoir eu certaines difficultés à l'époque. C'est également une période de transition entre la petite enfance et l'enfance où l'enfant a besoin d'être rassuré.

Inscrit dans ce contexte, j'ai voulu développer un répertoire graphique simple et poétique généré à partir des données météorologiques grâce au logiciel *Processing*. Il se doit d'être un minimum littéral pour la bonne compréhension de l'enfant. Il lui permet de ne pas s'endormir dans le noir et de se concentrer sur des paysages colorés et animés qui stimulent son imagination et donc ses rêves. De plus, il l'informe visuellement lorsqu'il se réveille, dans la nuit ou le matin, de l'heure et du temps qu'il fait.

Les différents états météorologiques (soleil, neige, pluie, ect) sont illustrés par des trames et motifs minimalistes et fonctionnels adaptés au monde et à l'univers des enfants. Chaque état et donc trame s'anime selon la vitesse du vent sur un fond coloré correspondant à la température. La lu-

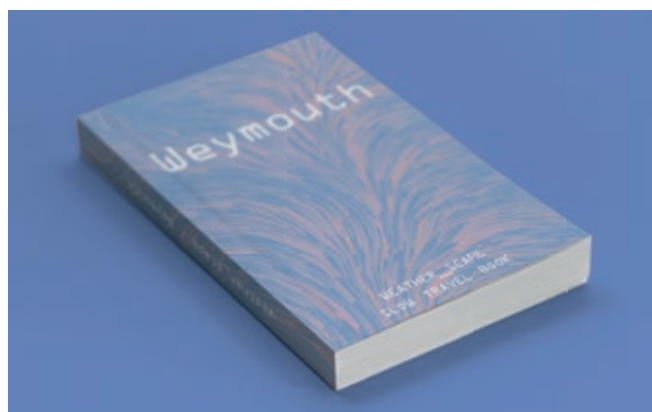
minosité peut être réglée à l'avance en fonction de l'heure qu'il est. Par exemple, si l'enfant a tendance à s'endormir dans une tranche horaire identique, les parents peuvent prévoir que la luminosité s'atténue à ce moment. De la même manière, elle peut s'augmenter à l'heure du réveil. J'envisage la possibilité de développer ces paysages graphiques sur des housses de couettes et oreillers pour créer une gamme d'accessoires que les magasins spécialisés pourraient mettre en vente.



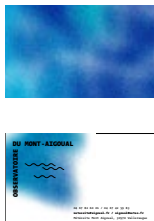
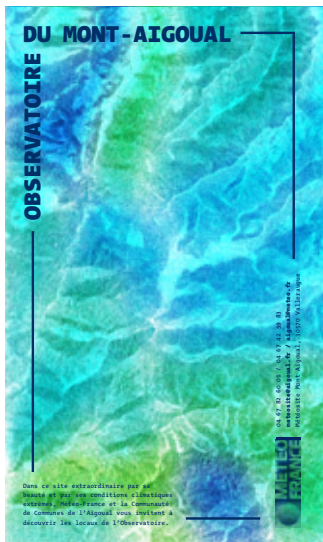
WEATHER_SCAPE

ESTHER POCH

Weather scape est une application météo visant à interpréter la météo comme un moyen d'invitation au voyage et à l'évasion. Elle sera offerte par un guide de voyage qui propose de voyager autrement, de faire du *slow travel*. Le but étant de voyager avec ses yeux et ses émotions plutôt que derrière un écran de caméras. Ce guide s'inscrit dans l'esprit du *Guide du routard* ou du *Lonely Planet*. De ce fait, l'application est destinée à des usagers avec une certaine sensibilité et un certain regard sur monde, des personnes plus contemplatives. L'application sera téléchargeable gratuitement via un flashcode placé sur les écrans Samsung et/ou sur les affiches de promotion puis elle sera offerte par le guide après son achat. *Weather scape* a trois fonctions, elle servira dans un premier temps à créer l'identité visuelle du guide puis à déterminer les principes graphiques de la future édition. Ensuite, elle offre un moment d'évasion à ses usagers, leur donnant ainsi l'envie de voyager, et ce, quelle que soit la météo de la destination. L'idée est de pouvoir dire « c'est beau Dublin quand il pleut » par exemple. Enfin, elle permet de conserver un lien avec les villes visitées en donnant la possibilité de les



enregistrer dans l'application. *Weather scape* devient alors une sorte de carnet de voyage. Elle permet également de conserver le lien établi entre le guide et son client. Le traitement graphique du temps est volontairement abstrait afin de donner une dimension poétique au projet développant ainsi l'imaginaire. Différents états peuvent se combiner (soleil/pluie/vent...) créant des paysages aléatoires. Les couleurs sont déterminées par l'heure pour le fond et par la température pour les particules animées. Le caractère *OCR A* s'intègre bien de ces paysages. Il évoque le voyage au sens large puisqu'il a été créé pour être appliqué sur les passeports afin que les machines puissent le lire. De plus, l'importante diffusion qu'a connue ce caractère permet de tisser un lien entre la nouvelle application et son utilisateur. La place occupée par la typographie reste cependant discrète pour ne pas nuire au caractère immersif des visuels.

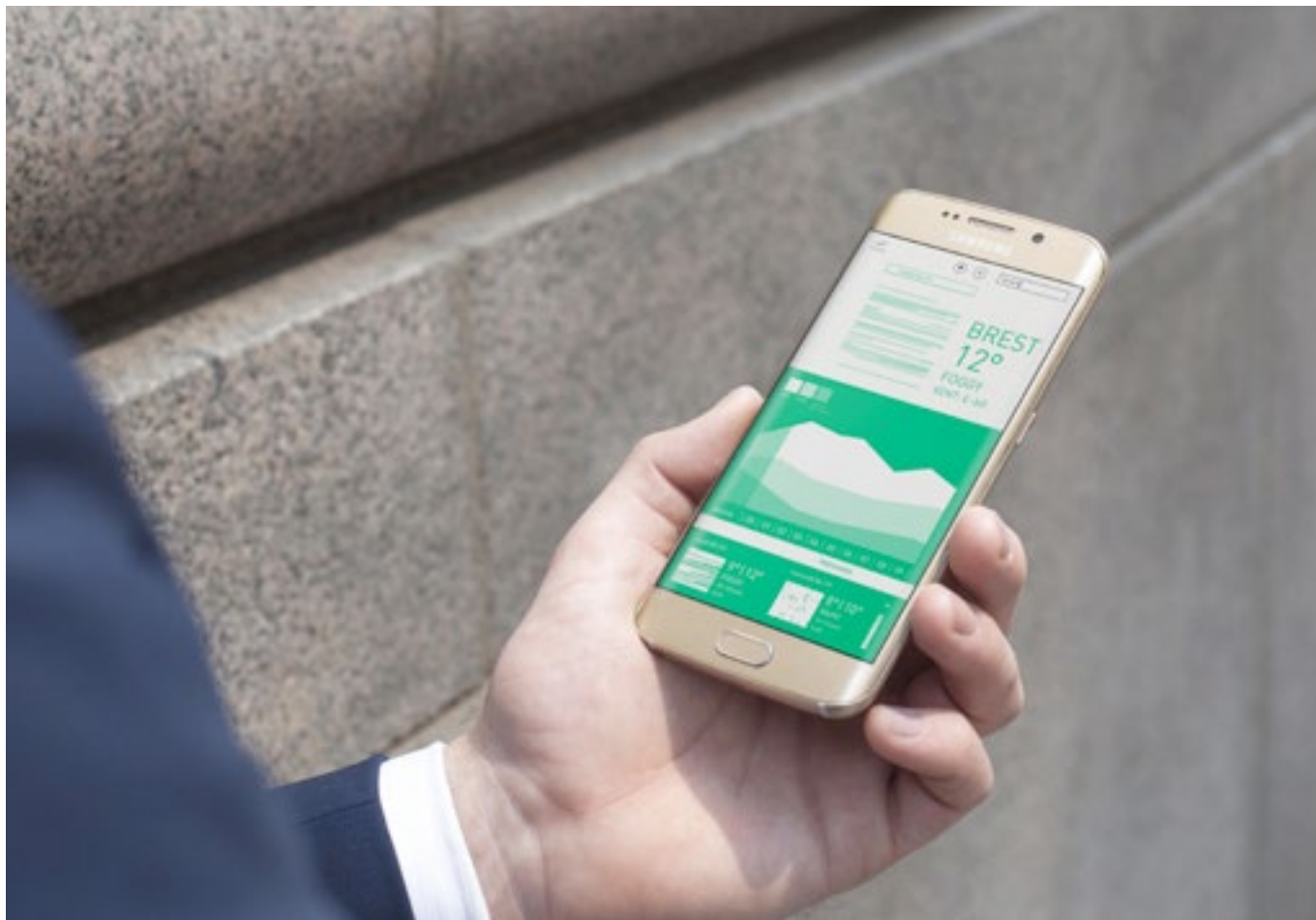


J'ai initialement voulu travailler sur un lieu spécifique, et les différentes informations concernant ses conditions et ses particularités climatiques. C'est en faisant des recherches que j'ai découvert le Mont-Aigoual, un sommet qui culmine à plus de 1565m d'altitude au sud du Massif central. Le Mont-Aigoual est un lieu remarquable tant par son panorama que la rudesse de son climat. Grâce à ces conditions climatiques singulières, un observatoire météorologique fût construit. Mon projet est donc de réaliser l'identité visuelle de ce lieu. Il faut savoir que l'observatoire du Mont-Aigoual est la dernière station météo encore en activité toute l'année. De plus, c'est un lieu ouvert au public. Il organise des expositions, conférences sur le climat de la région et sur la météorologie en générale. Pour construire son identité, mon intention graphique était de me servir des codes de la météorologie et les détourner afin de les rendre plus accessibles. C'est avant tout ce que



recherche la station, être un lieu ouvert, un terrain d'entente entre le domaine scientifique et le public. Contempler, ressentir, penser, apporter une nouvelle dimension plus poétique et sensible à l'information que chacun peut interpréter et s'approprier. La base de cette identité graphique se construit sur la carte des vallées de la région. Celle-ci a été détournée afin de pouvoir être colorisée sur Processing. Par la suite chaque vallée fût reliée à une couleur changeante en fonction de la température actuelle au Mont-Aigoual. Superposés à ce fond coloré, des pictogrammes viennent s'ajouter en fonction de la météo du moment. Ainsi huit états météorologiques ont été déterminés parmi les plus fréquents dans cette région : la pluie éparsse, le brouillard, l'averse, la neige, l'ensoleillement, l'éclaircie, les nuages et l'orage.

Élodie Tourbier, DSAA1 mention Design graphique, 2015



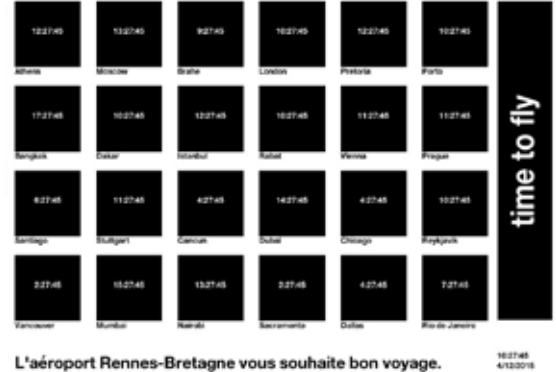
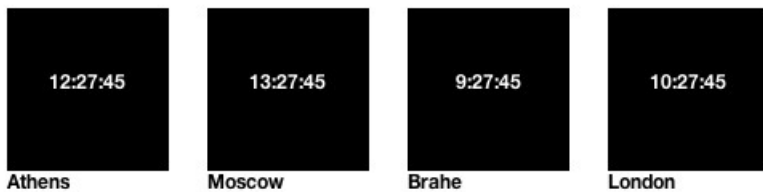
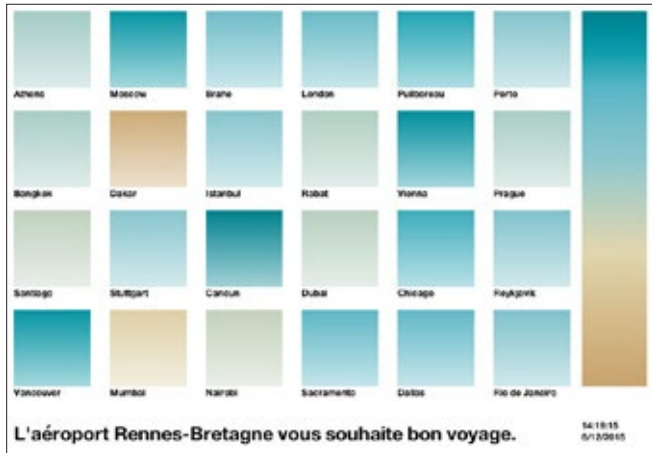
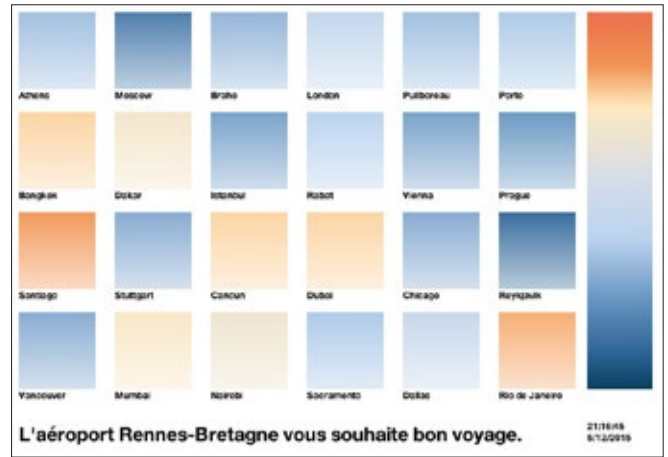
ATMOSPHAIR

ANAÏS RALLO

Atmosphair est une application météo destinée aux sportifs, et plus particulièrement les pratiquants de sports nautiques. Afin de cibler au mieux le public concerné, l'affichage météo comporte: la température, l'état météo, la vitesse du vent ainsi que sa direction. En dessous, trois courbes sont affichées: la vitesse du vent et sa trajectoire, la houle et la hauteur des vagues. Des données présentant les données totales de la journée par heure. Dans un premier temps, l'application pourra être disponible à l'échelle de la France, et plus particulièrement de la côte ouest, car de nombreux spots de surfs, kite-surf, et bien d'autres sont accessibles. De plus, la côte Atlantique est réputée pour ces pratiques. En ouvrant l'application, le surfer pourra taper le nom de la ville côtière de son choix, l'ajouter à ses favoris si elle le souhaite. Les données météo s'affichent en temps réel. De plus, l'utilisateur aura aussi accès aux prévisions sur quatre jours de chaque ville. Les différents états seront représentés par des animations graphiques au design minimaliste pour conserver une dynamique d'ensemble simple et épurée. Pour ce qui concerne la gamme colorée de fond, elle varie



en fonction de la vitesse du vent et peut être assimilée à des couleurs maritimes. Le camaïeu s'étend du vert au violet, traverse de nombreuses nuances en passant par le bleu. Au-delà de l'application, une déclinaison d'écran de « veille » pourra être envisageable. Cet écran (on pourrait peut-être penser à une projection) pourra être installé dans différents magasins d'équipements de sports, boutiques de vêtements de surf, des lieux où les acteurs, sportifs et vendeurs, seraient susceptibles de s'intéresser, voire de vouloir télécharger l'application. L'écran agit comme un support de promotion dans le but de pousser le public à télécharger l'application.



PANTRIP

MAXIME VÉRINE

Les nuanciers *Pantone* sont depuis quelques années au cœur de la tendance.

Instrument de travail pour graphistes, imprimeurs, et autres professionnels en relation avec les couleurs, les nuanciers *Pantone* sont maintenant connus par tous, et plus qu'un nuancier, *Pantone* est devenue une marque à part entière. De nombreux produits dérivés ont été créés à partir de ces petits carrés de couleurs sur cartel blanc.

Dans le cadre de mon projet processing, j'ai donc voulu proposer un nuancier.

Pantrip, reprend les codes et est donc une sorte de « Pantone de la météo » qui propose aux voyageurs de voir une palette colorée des villes.

Les villes ne sont pas choisies au hasard mais représentent les vols programmés le jour même à l'aéroport de Rennes Bretagne.

J'ai ainsi réfléchi aux besoins du voyageur qui part en voyage, prêt à s'envoler. Pantrip est donc un dispositif installé sur des bornes tactiles, situées dans les zones de transit et portes d'embarquement, symboles de moments d'attente parfois longs. La borne propose aux voyageurs d'accéder à l'heure de la ville où ils partent en prenant en compte le décalage horaire,

mais aussi la vitesse du vent, le taux d'humidité et la température. Ma volonté pour ce projet n'était pas de donner à voir des données exactes mais plutôt de montrer par l'évocation. Les dégradés de couleurs situés à droite des villes est le baromètre et permet ainsi de visualiser et de comprendre les données météorologiques. Une fois la borne consultée, le voyageur a la possibilité d'imprimer l'écran, et se retrouve donc avec une carte postale du nuancier.

Celle-ci se présente au recto avec un nuancier et avec un texte explicatif de la donnée sélectionnée au verso (température, vent, humidité, fuseaux horaires). À la fois ludique et anecdotique, l'idée de mon projet était aussi d'offrir aux voyageurs avant même d'être arrivé à destination, un premier souvenir de vacances.

À PROPOS DES ACTEURS

LE PÔLE DESIGN RENNES-BRÉQUIGNY

Le pôle fait partie d'un établissement public du secondaire et du supérieur. Il accueille depuis 2010 une formation qui délivre un diplôme supérieur d'arts appliqués. Trois secteurs - design graphique, design d'espace, design de produits - y sont enseignés, construisant un cadre pluridisciplinaire ET interdisciplinaire, où les étudiants de chaque spécialité développent une démarche approfondie, en même temps qu'une pratique où convergent approches complémentaires. La nature de cette formation engage une réflexion aboutie, en terme de projet de design, une capacité à problématiser une situation donnée et à chercher de manière ouverte et créative. C'est pourquoi l'activité en DSAA comporte une très forte dimension de conception, en plus d'une exigence de grande précision dans les projets développés (mises en place de stratégies créatives complexes, sélection de moyens techniques/ technologiques adaptés).



DAMIEN BAÏS

est graphiste et programmeur. Il fait partie du collectif .corp de St-Etienne. Il enseigne également la programmation à l'École d'Art et de Design de St-Étienne. L'équipe de .corp a réalisé en 2011 le Rapport annuel d'Activité du CNAP. Ce projet d'édition avait pour enjeu de mettre en forme un contenu difficile à traiter graphiquement: beaucoup de chiffres, de pourcentages, des tableaux Excel, etc. Le collectif a conçu et réalisé des petits algorithmes sous Processing qui ont permis de mettre en forme les données, c'est à dire les organiser et les traduire visuellement par des formes prédéfinies, afin de les rendre plus lisibles. L'utilisation de la programmation permet d'obtenir une grande justesse dans l'illustration des informations : l'échelle des formes dessinées, leur disposition les unes par rapport aux autres sont calculées très précisément, ce qui assure une exacte retranscription des données du CNAP.

Un second projet de Damien Baïs, What's Wind Drawing, a été réalisé en 2010 lors d'un workshop avec les étudiants de l'École d'Art et de Design de St-Étienne. Différentes hélices ont été conçues par les étudiants et imprimées en 3D. Un dispositif, expérimenté lors de la Biennale de Design de St-Étienne, propose au public de souffler sur les hélices, qui sont reliées à des écrans et à une table traçante par un circuit électronique utilisant une cellule Arduino. La direction de la rotation de l'hélice, la force de la rotation, la durée du souffle, etc sont des données calculées par le système et utilisées pour écrire l'algorithme de dessin qui trace en temps réel des formes que l'on voit apparaître sur les écrans. La table traçante fonctionne selon ce même principe, mais elle trace un dessin infini, et est laissée en fonctionnement pendant plus d'une journée parfois, remplissant la feuille de tracés...

.CORP

CONTACT

COMMUNICATION

Le pôle design Rennes-Bréquigny

7 avenue Georges GRAFF
BP 90516
35205 RENNES Cedex 2

DSAA - pôle design

dsaa@lyceebrequigny.fr
<http://laab.fr/dsaa/>

Yves GUILLOUX

professeur
yves-jean.guilloux@laposte.net

Flora COMMARET

professeur
flora.commaret@gmail.com

INTERVENANT

Damien BAÏS

<http://www.corp-lab.com/>

ÉTUDIANTS

Aurélie COUSQUER

cousquer.aurelie@gmail.com

Adrienne DERMIGNY

a.dermigny@hotmail.fr

Esther BOUQUET

ebouquet@orange.fr

Jimmy FROMENT

jimmy.froment@gmail.com

Hippolyte JACQUOTTIN

hjacquottin@live.fr

Léa MARAND

marand.lea@gmail.com

Esther POCH

esther.poch@hotmail.fr

Anaïs RALLO

anaisrallo19@gmail.com

Elodie TOURBIER

tourbier.elodie@gmail.com

Maxime VERRINE

maxime.verine@gmail.com