

# Épisens

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 10.23

Client // CREO - Hélène Coupé

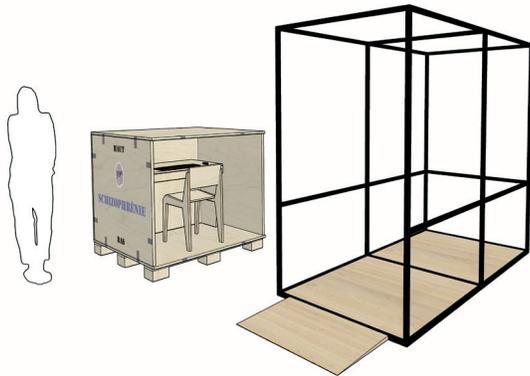
Centre psychosocial Richelieu-Yamaska - Mélissa Chassé

Direction artistique (en collaboration avec Wim Bruyninckx), scénographie, graphisme et suivi de fabrication du mobilier.

ÉpiSens est une exposition expérientielle et itinérante sur le sujet des troubles de santé mentale.

La partie introductive se développe sur une structure autoportante présentant *Une histoire trouble* - sur la perception de ces troubles à travers le temps - et *Le Poids des mots* - qui vient éveiller le visiteur à l'impact des mots sur les émotions d'autrui.

La partie centrale est dédiée aux quatre troubles : schizophrénie, anxiété, dépression et bipolarité. Chaque expérience se vit au travers d'un caisson à la dimension minimale personnifié par un individu porteur du trouble. Une textile imprimé tendu sur une structure métallique autoportante présente les textes sur un fond rose et blanc représentant « cerveau ». Le visiteur passe un rideau pour rentrer dans la tête du personnage et tenter de ressentir comment et avec quelle intensité le trouble affecte et perturbe le quotidien. Chaque caisson est équipé d'un mobilier spécifique permettant de vivre l'expérience.



Vue 3D SketchUp © Cécile Subra



# Alerte à l'embâcle!

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 10.23

Client // CREO - Hélène Coupé, chargée de projet  
Les Promoteurs d'Angliers - Cathy Fraser, Directrice générale

Direction artistique, scénographie, graphisme et suivi de fabrication du mobilier.

Première phase du renouvellement de l'exposition permanente de l'ancien entrepôt de la C.I.P., le hangar du T.E. Draper.

Cette première phase du projet prend place dans une salle ouverte sur la rivière. Elle propose aux jeunes visiteurs un parcours ludique sur des billots de bois tout en transmettant du contenu éducatif en lien avec le thème de la drave.

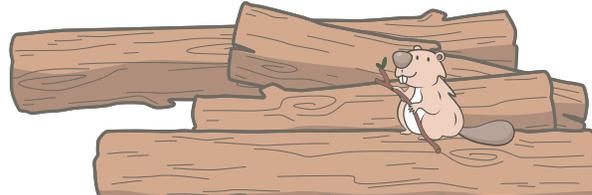
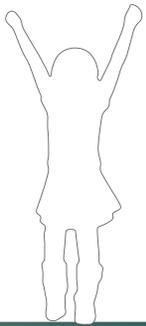
## De la rive à la vague.

Lorsqu'un enfant actionne un bouton vert, côté rive, il reçoit une mission à accomplir : atteindre l'écran opposé, côté vague, afin d'y défaire une embâcle et revenir au point de départ le plus rapidement possible. Pour y parvenir, il doit sauter de rondin de bois en rondin de bois qu'il dispose sur un sol souple composé des tatamis verts et bleus. Le jeu se joue seul ou en équipe. Les aires latérales permettent aux enfants d'attendre leurs tours.



Vue 3D SketchUp © Cécile Subra

Alerte à l'embâcle!  
Logjam Alert!



Photos : © Creo - Hélène Coupé

# Alter ego - UQROP

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 09.23

Lieu // UQROP

Partenaire // Musée Nature Sciences Sherbrooke

Concours non retenu - En partenariat avec le MNS<sup>2</sup> pour la conception, scénarisation, design, fabrication et installation. L'appel d'offres propose comme fil conducteur le parcours d'un oiseau de proie admis dans le réseau de l'UQROP.

L'imprégnation nous est apparue comme un bon moyen de vivre l'exposition. Pour illustrer ce concept, nous proposons comme titre : **ALTER EGO dans la peau d'un oiseau**

L'exposition doit être interactive, ludique et participative. Elle se développe en 3 zones :

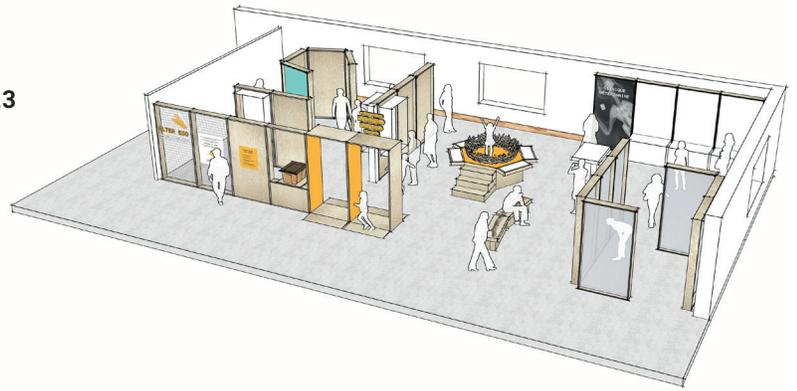
**La zone 1, Votre vraie nature** propose divers interactifs :

- Les particularités des oiseaux de proie : Jeu-questionnaire sur écran tactile permettant de définir à quel oiseau s'apparente chaque visiteur, complété par des costumes d'oiseaux à revêtir.
- Les prouesses : interactif rotatif 270 degrés pour voir à la manière des oiseaux de proie.

**La zone 2, Clinique vétérinaire** explique différents soins que le visiteur-oiseau de proie peut recevoir.

**La zone 3, Nid des parents adoptifs** met en valeur la reproduction et les soins parentaux des oiseaux de proie.

C'est une zone attendrissante. Un nid placé en hauteur permet aux enfants de grimper pour aller s'y blottir. Il est



réalisé à partir des débris non utilisables de l'exposition précédente, à l'instar de la fabrication même d'un nid. Une branche-banc supportant le nid permet au visiteur de se poser pour regarder une projection.

**La sortie** évoque une volière ou une boîte de relâche. Tel un jeu d'évasion, le visiteur doit résoudre le questionnaire « Des oiseaux de proie protégés, une planète en santé » pour ouvrir la trappe. Un texte de conclusion rappelle les dangers de l'imprégnation.

Le design de l'exposition s'inspire volontairement du lieu et de ses pratiques écologiques pour compléter l'expérience de visite du site. La plume jaune est proposée comme signature graphique de l'exposition. Elle symbolise à la fois l'oiseau et l'écriture de l'histoire. Sa couleur est celle présente dans toutes les communications de l'UQROP.



# Cosmocité

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 10.23

Lieu // Cosmocité - Audrey Korczynska - La casemate - Grenoble  
Client // CREO - Michel Groulx  
En collaboration avec //  
Illustrations - Gwénaëlle Grandjean  
Fabrication - MAQ2 - Cyril Charlier

Direction artistique, graphisme, plans Visa et suivi de fabrication du mobilier.

*Des profondeurs de la Terre à l'immensité de l'Univers, le centre de sciences invite à un voyage d'exploration autour de l'espace et de l'environnement sur Terre. La Terre est une planète en constante évolution, tout comme notre Univers. Les océans, les nuages, les étoiles, les gaz, tout évolue et entre en contact avec les éléments de son environnement. Cosmocité vous emmène au cœur de ces systèmes complexes gigantesques ou minuscules et à la fois passionnants!*

L'exposition prend place sur deux plateaux de 250 m2 comportant chacun un ensemble de mobiliers supports d'expérimentation : parenthèses-thématiques, bornes, frises chronologiques, cimaises «Aventure scientifique»...  
Le plateau Terre : bleu, marron, vert - meubles en CP bouleau verni tranches apparentes.  
Le plateau Espace : violet, jaune, noir - meubles en CP peint.



Vue 3D SketchUp © Cécile Subra



# Cosmocité

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 10.23



Vue 3D SketchUp © Cécile Subra



Photos : © Cosmocité - Grenoble Alpes Métropole - Clara Goubault

# Le moulin clés en main

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.23

Lieu // Le moulin des Jésuites de Charlebourg - Delphine Delmas  
Client // CREO - Patrick Gleeson - Sara Waitzer  
En collaboration avec // Graphisme - Studio Alinéa  
Fabrication - Atelier Laboutique

Prix d'excellence en interprétation du patrimoine 2023 de l'Association québécoise des interprètes du patrimoine (AQIP)

Direction artistique, scénographie et design interactif de l'exposition permanente dédiée aux enfants.

À son arrivée, le visiteur se fait remettre un trousseau de trois clés-personnages qui ouvrent les portes du moulin et permettent d'activer mécaniquement ou par l'entremise d'une puce RFID les questions-réponses selon les trois thématiques:

- Chrono - rouge - Histoire
- Golo - jaune - Fun fact
- Zami - bleu - personnages

Le parcours, créé pour un jeune public cible, se développe sur les trois niveaux du bâtiment, de haut en bas :

3 - Territoire : jeu sur la grande table puzzle / caissons questions/réponses

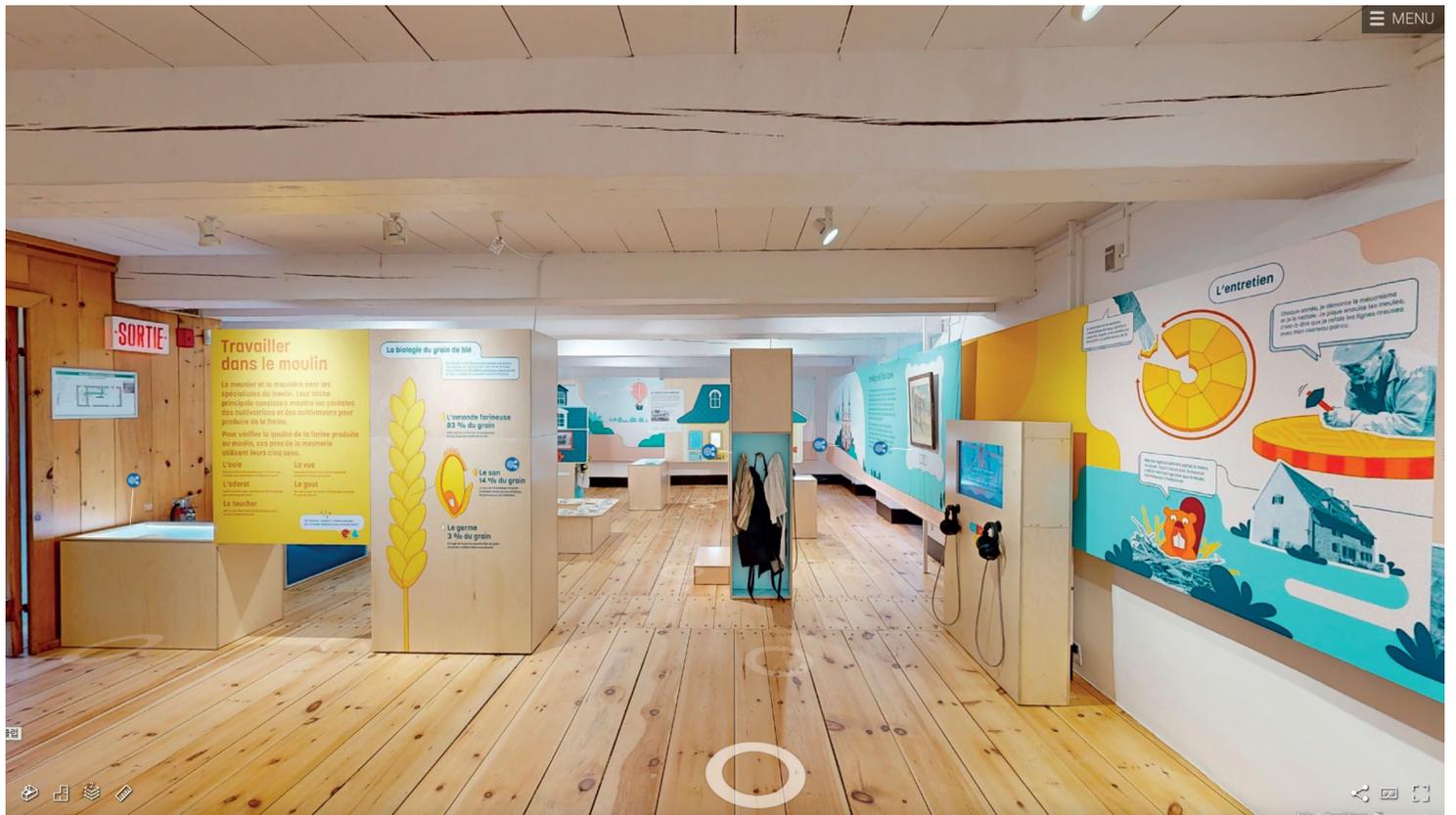
2 - Vie de quartier : maquette interactive du jeu de la meule / place du Trait-carré avec 4 maisons interactives / fresque urbaine et témoignages

1 - Introduction et vie familiale : galerie de portraits / table des contes / garde-manger.



# Le moulin clés en main

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.23



# Le moulin clés en main

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.23



# Salle d'entraînement des cosmonautes

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 07.22

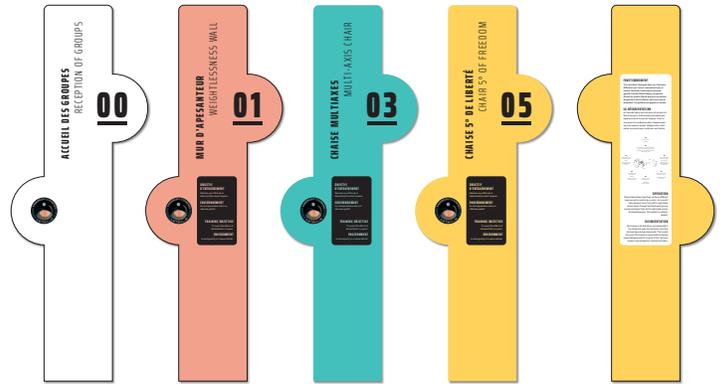
Lieu // Cosmodôme - Marie-Michèle Limoges

Client // CREO - Patrick Gleeson

Scénographie et graphisme de l'exposition.

Le Cosmodôme nous a confié la mission de réaménager la salle d'entraînement des cosmonautes au pied de la navette Astralis. Le parcours créé comprend 3 thématiques/couleurs en 7 stations numérotées, constituées chacune de :

- 1 banc quart de cercle répondant au mobilier existant muni d'un coffre contenant les dispositifs d'animation
- 1 panneau signalétique en tête de banc
- 1 marquage au sol
- 1 grand panneau mural



# CACArcade! Ô merde!

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.21

Lieu // Musée de la civilisation - Coline Niess  
Client // CREO - Michel Groulx  
Lauréate du concours avec Créo  
Budget clé en main : 130 000 \$

Prix SMQ excellence catégorie 2 - 2022  
Prix Numix catégorie In situ - exposition - 2023

Direction artistique, scénographie et graphisme de l'exposition.

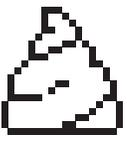
L'événement prend place au sein du parcours de l'exposition  
Ô merde! Oh shit!

## 8 bit!

Le visiteur pénètre dans une Arcade vintage des années 80,  
guidé par un sol pixelisé le conduisant de jeu en jeu.

- Roue de l'infortune
- Caca-man
- Tirez dans l'tas
- Super Microbiote

Les éléments de l'exposition se raccordent à un grand tuyau,  
support d'informations, qui accompagne le parcours telle une  
canalisation d'eaux usées transportant notre or brun...

CACArcade 



Photos : MCQ



Photo : Francois Ozan

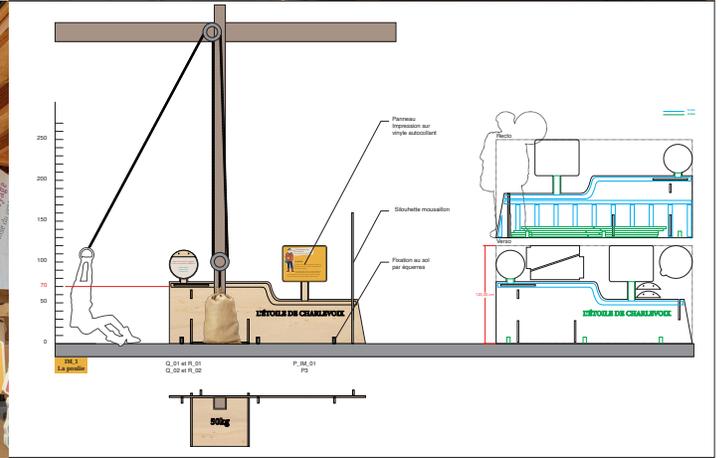
# Le huitième voyage

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 05.21

Lieu // Musée Maritime de Charlevoix - Pavillon des pilotes  
Client // CREO - Michel Groulx

Organisation du contenu, scénographie et graphisme de l'exposition dans le pavillon des pilotes.

En 2021, le Musée fête son 40<sup>e</sup> anniversaire et le 75<sup>e</sup> des Chantiers maritimes de Charlevoix. Pour célébrer ces événements, le Musée a souhaité développer un parcours ludique et éducatif autour d'un jeu de navigation ayant pour thème l'histoire méconnue des goélettes à voile qui sillonnaient jadis le fleuve et le golfe Saint-Laurent.



Quel est le poids moyen, en kg, d'un sac de farine?  
Indice : Soulevez le sac au moyen de la poulie.



### La poulie

Une poulie est un dispositif mécanique qui, utilisé avec un cordage, sert à tirer ou à soulever des charges telles les voiles ou les cargaisons.

En combinant deux poulies, on obtient un palan qui permet de multiplier la force de levage. Une seule personne peut ainsi soulever un poids plus important si elle utilise un palan constitué de deux poulies simples, doubles ou triples.

## Le huitième voyage à la vitesse du vent



# é(e)+ : Trajectoires des femmes en STIM

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 09.21

Client // ÉTS,  
Frédérique Duval et Marlène Clisson

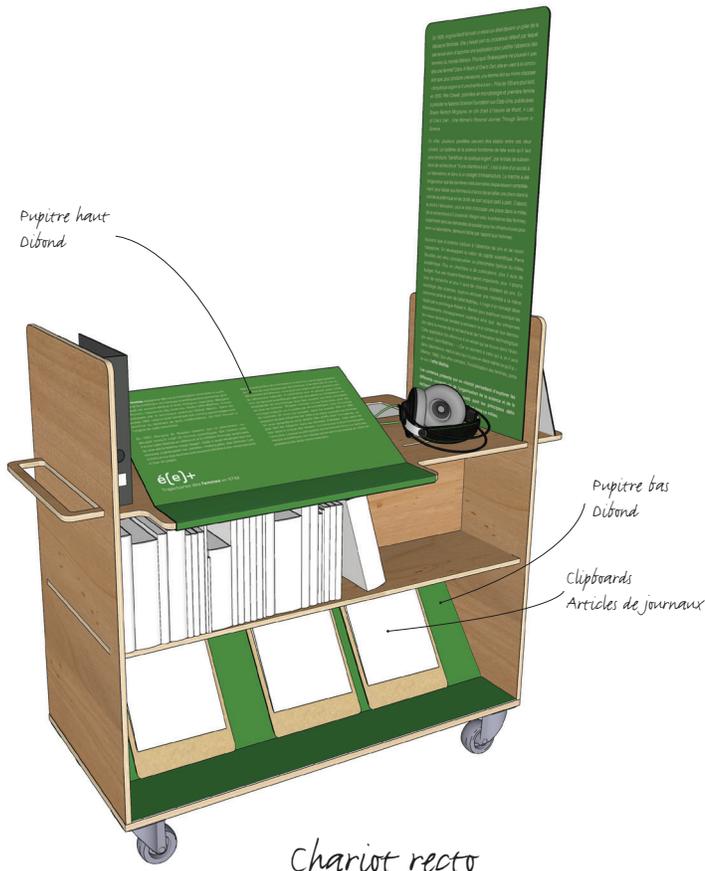
Organisation du contenu, scénographie et graphisme de l'exposition itinérante.

STIM : sciences, technologies, ingénierie, mathématiques.  
Ce projet met en lumière la réalité des femmes scientifiques de l'ÉTS et de la communauté académique québécoise et canadienne. Il se développe de façon collaborative et inclusive pour favoriser le partage d'expertises et la perméabilité des réseaux. Le premier volet présentera, dans une perspective historique, l'exploration de données et de témoignages sur 4 grandes thématiques : la recherche, la famille, le réseau et l'entrepreneuriat.

Des contenus variés seront présentés dans une scénographie ludique composée de chariots mobiles répertoriant divers objets et infographies dévoilant le contenu de la recherche. Des bandes dessinées et des illustrations commissionnées pour le projet seront associées à chaque chariot, ainsi qu'une collection documentaire constituée pour l'occasion. La pluralité des trajectoires sera partagée sous la forme de témoignages filmés et par un programme d'événements participatifs.

## é(e)+

Trajectoires des femmes en STIM



# 1920-2020 : Les 100 ans de l'IRBV

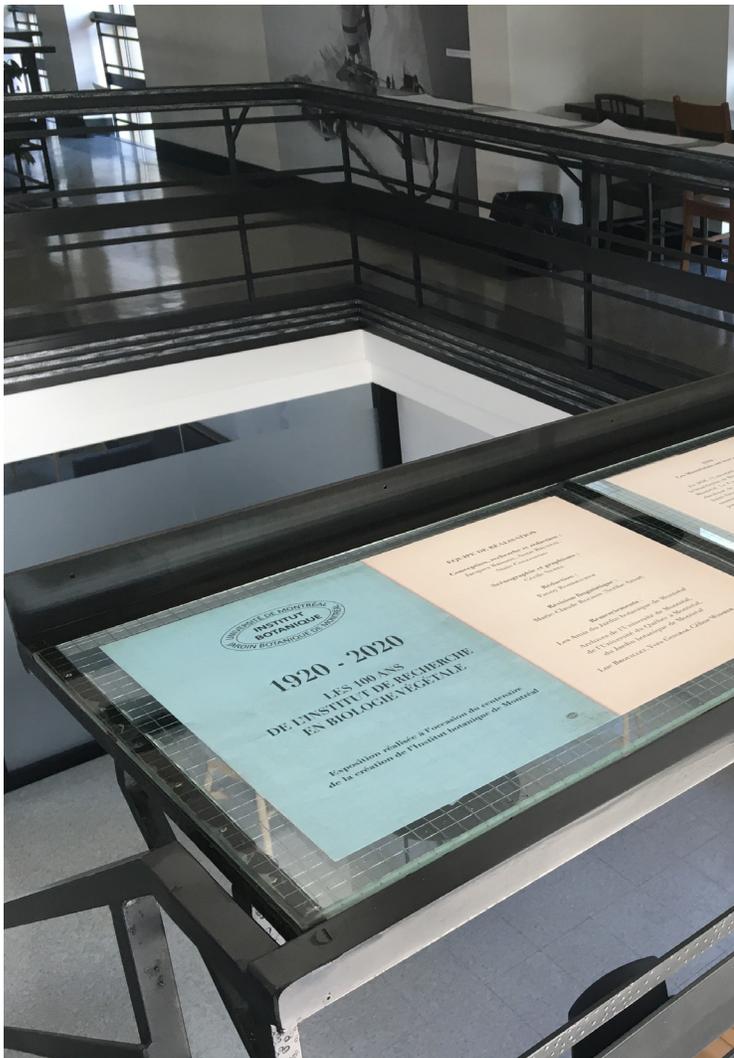
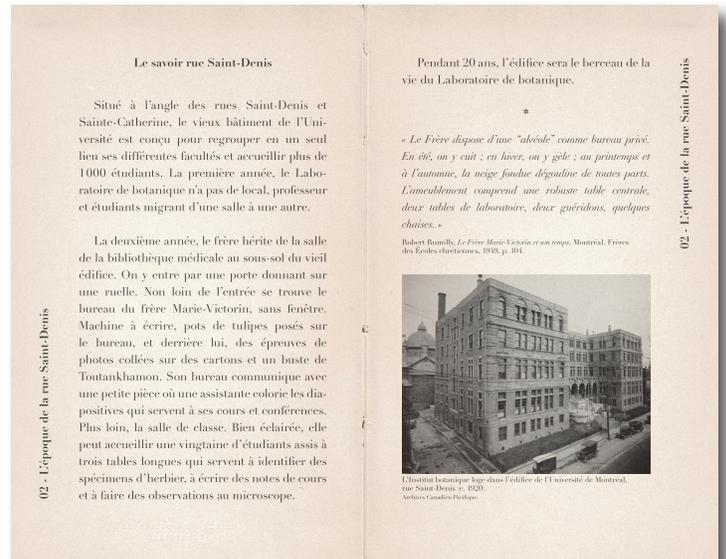
SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 08.20

Client // Institut de Recherche en Biologie Végétale  
Anne Bruneau, Alain Cogliastro et Jacques Brisson

Scénographie et graphisme de l'exposition.

L'exposition se tient dans l'ancienne bibliothèque de l'Institut, au sein du bâtiment posé à l'entrée du Jardin botanique de Montréal et dont les travaux commencèrent en 1936. Le support métallique périphérique de la mezzanine est un vestige de l'architecture du lieu. Ce plateau de verre servait à déposer les ouvrages et les planches d'herbier. Il sert ici de support à l'exposition de l'ensemble des panneaux.

Le graphisme s'inspire des premières publications papier de l'Institut. Comme un livre ouvert, les panneaux s'enchaînent, dévoilant les 100 ans de l'Institut. Six grands visuels animent les murs périphériques, faisant revivre les grands moments de l'Institut.



# Un musée dans ma valise

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 08.20

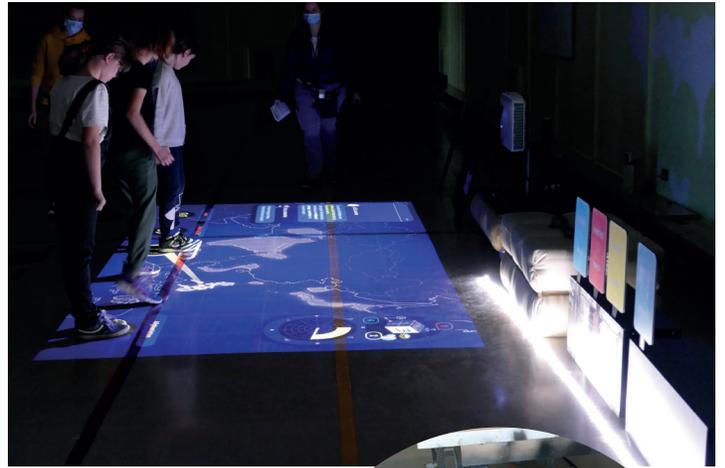
Lieu // Musée de la Gaspésie

Client // CREO, Patrick Gleeson, Wim Bruyninckx, Guillaume Mercier

Partenaires // Atelier Laboutique, Stéphane Cohou

Design, graphisme et suivi de fabrication de la malle itinérante présentant un jeu pédagogique : Mission artefact

Marine a une petite heure devant elle pour tout installer dans la salle que l'école a mise à sa disposition. Elle fait coulisser le couvercle du ballot vers le haut et le dépose en arrière. Elle enlève les mousses de protection qui servent au décor. L'intérieur se dévoile... Ce qui la surprend toujours c'est à quel point ce ballot qui renvoie à l'idée de voyage, dévoile un intérieur digne d'une camionnette d'espionnage du FBI! Elle vérifie les branchements, puis sort les accessoires pour aménager l'espace : les panneaux des personnages et des artefacts, les fanions-valeurs, les pastilles-équipes. Elle remet le capot. Tout est prêt! Les enfants entrent dans la salle. Elle leur présente le mystérieux ballot et la « Mission artefact ». Puis elle retire le capot, dévoilant le dispositif. C'est magique! Une image immense s'imprime au sol. Le jeu va pouvoir commencer.



# Calcul symbolique à l'ÉTS - 30 ans d'innovation

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 10.19

Client // ÉTS, Felix Langevin

Partenaires // Atelier Laboutique, Stéphane Cohou

Organisation du contenu, scénographie et graphisme

Comment transcrire en espace un contenu scientifique écrit par des mathématiciens, des physiciens et des analystes financiers? En proposant de tracer une courbe dont l'équation est la fonction d'erreur de Gauss. Elle pose sur le mur les 30 points/années des étapes du calcul symbolique au cœur de l'ÉTS. Le point-année rouge ainsi défini se retrouve comme un leitmotiv dynamisant l'exposition.

La table centrale est réalisée dans deux feuilles de Dibond® pliées qui permettent de recouvrir et maintenir ensemble les trois supports existants. Elle présente les calculatrices utilisées au cours des ans et propose des exercices montrant les capacités techniques offertes par cet outil.



# L'eau dans l'Univers

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 07.18

Client // Centre des sciences de Montréal, Brigitte Belleville  
Partenaires // Atelier Laboutique, Stéphane Cohu  
Vitrine lune Concetti, Lauraine Hamel,  
Conception lumière Light Factor, Alexandre Tougas  
Lauréate du projet clé en main d'une exposition permanente.  
Mission de scénographie et de graphisme.  
Budget clé en main : 70 000 \$

*Le mandat inclut la conception, le design, la production, la fabrication et l'installation des composantes muséographiques du projet d'exposition incluant les vitrines spécialisées, panneaux graphiques, et un montage vidéo à produire à partir d'archives vidéos.*

L'exposition prend place dans une trémie fermée par un garde-corps vitré. Les trois modules [Terre, Lune et Mars] s'y accrochent sans rien altérer. Chaque module présente une photo de la planète au centre de laquelle vient s'installer une vitrine. Celle de la lune protège une pierre prêtée par la Nasa, point de mire de l'exposition, ramenée lors de l'expédition Apollo 17.

Les modules sont réalisés en Dibond® imprimé, découpé, plié et boulonné, s'inspirant des parois intérieures de l'ISS. Ce sont des objets techniques dont l'endroit révèle le contenu et l'envers suggère la technologie. Au fond, des panneaux solaires se déploient autour d'un cœur de satellite en Mylar.



Photos : Coline Pierson et le Centre des Sciences



Photo : Atelier Laboutique

# Écoutez-voir le paysage

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 10.17

Client // Musée de Valence, Olivier Lossi

Artiste sonore // Sophie Agier

Lauréate du projet clé en main d'une exposition permanente au belvédère du musée. Design mobilier et graphisme d'un contenu multisensoriel accessible à tous.

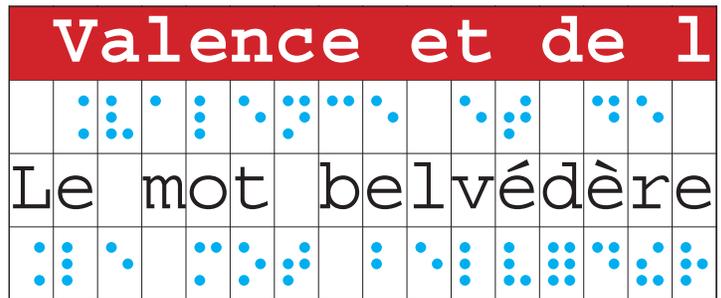
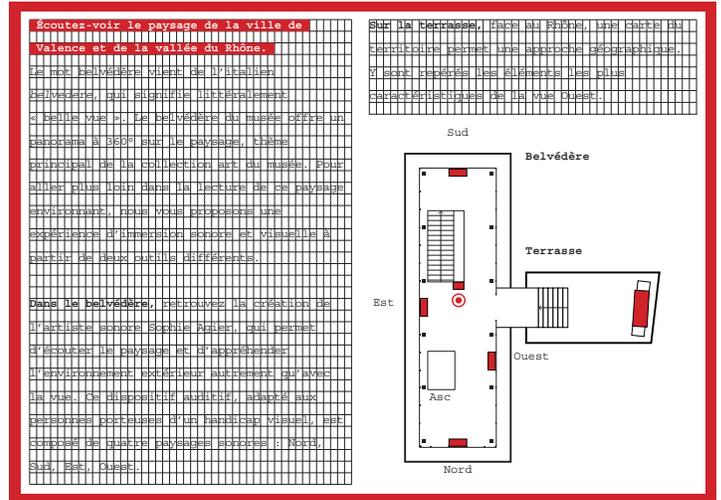
Budget clé en main : 22 000 \$

*Le belvédère du musée offre un panorama à 360° sur le paysage, thème principal de la collection Art. Pour aller plus loin dans la lecture de ce paysage environnant, le musée a souhaité mettre en place une expérience d'immersion sonore et visuelle.*

Dans le belvédère, quatre pupitres sont disposés face aux quatre points cardinaux. Ils permettent d'écouter les paysages sonores de l'artiste Sophie Agier, composés en quatre mouvements. Ce dispositif auditif, adapté aux personnes porteuses d'un handicap visuel, est complété par une description en écriture «noir» et en braille. La typographie Courier à chasse fixe permet de caler la largeur de la chasse sur le caractère braille standardisé.

Sur la terrasse, face au Rhône, une carte du territoire est réalisée à destination des personnes porteuses d'un handicap visuel (fort contraste et gros caractère).

Ce projet réalisé dans un cadre budgétaire serré implique des techniques de réalisation efficaces et robustes, facilitant le montage et la maintenance.



Pupitre introductif © 2.26



Pupitre en Dibond® plié - Paysage Nord - Photo : © Olivier Lossi

# Lascaux IV

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 04.17

Client // CG Dordogne

Architectes // Snøhetta, SRA

Scénographes // CASSON MANN

Soumission remportée pour la signalétique muséographique.

Budget clé en main : 73 000 \$

*Le projet Lascaux IV s'inscrit dans la continuité de décennies de réflexions et d'initiatives s'attachant à concilier la conservation d'un patrimoine unique pour l'histoire de l'humanité et l'accès à ce patrimoine pour le plus grand nombre.*

Le graphisme respecte la sobriété du lieu. Titrage des espaces, cartels, composition du « Récit de la découverte », tout se doit d'être parfaitement réalisé, pour permettre au lieu de révéler son trésor...



Photo : © Jan Versmissen



Le récit de la découverte - Photo : © Emmanuel Guyez

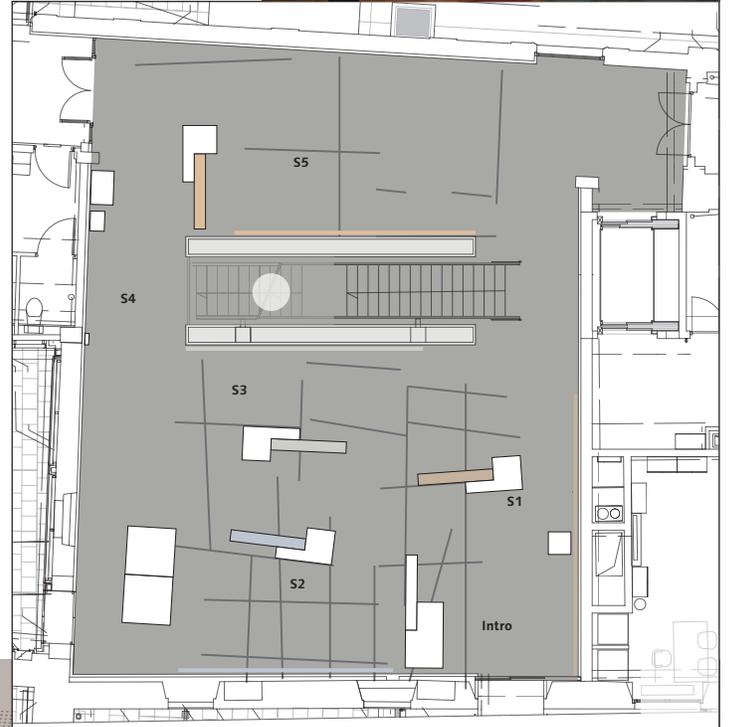
# Jean Le Moal

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.17

Client // Musée de Valence  
Surface // 200 m<sup>2</sup>  
Commissaire // Philippe Bouchet

Considéré comme l'un des principaux représentants de la non-figuration française de la seconde moitié du 20<sup>e</sup> siècle, Jean Le Moal apparaît aujourd'hui comme un peintre à redécouvrir tant son œuvre dépasse les cloisonnements esthétiques. L'artiste a partagé sa vie entre Paris, la Haute-Ardèche et la Bretagne. Il y découvre les paysages qui le mèneront peu à peu au seuil de la non-figuration, avec des œuvres où s'unissent et vibrent couleurs et lumières.

Pour l'exposition dédiée à l'œuvre de Jean Le Moal, j'ai choisi d'inscrire le parcours sur une des œuvres du peintre. Le tableau *Barques* a inspiré les lignes tracées au sol. Elles servent à guider les cloisons signalétiques. Sur les murs et cimaises, les œuvres sont présentées sur des « canapés », surfaces colorées propres à chaque période, permettant de marquer les étapes de la progression du figuratif à l'abstrait. La présentation chronologique permet les perspectives d'une période à l'autre, indispensables à la compréhension de l'œuvre.



# Faites vos jeux ! Quand les maths s'en mêlent

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 12.16

Client // Universcience

Surface // 300 m<sup>2</sup>

Lieu // Palais de la Découverte

Chefs de projet // Isabelle Guegan / Fabien Denis

Lumière // Raymond Belle

Commande d'une conception graphique prolongeant l'exposition conçue par le Mathematikum de Giessen et adaptée par Universcience avec la collaboration du Musée d'histoire des sciences de la ville de Genève.

Le graphisme se déploie sur des cartes à jouer en Lexan®, dans une ambiance de casino. Alternance de rouge et noir sur panneaux de bois contre-plaqué.

- Mise en place d'une charte graphique complémentaire
- Conception des cimaises, panneaux, consignes et livrets (2 langues)
- Visualisation 3D de l'espace
- Fichiers d'exécution et de pose





Plan de l'exposition

**Curiosités**

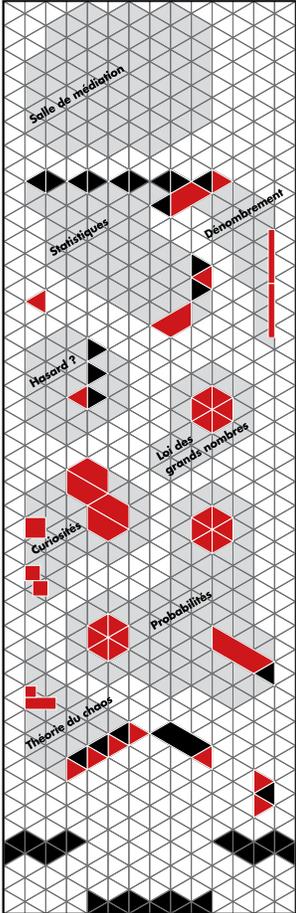
- > Rouge et bleu aléatoirement
- > Identiques ?
- > La queue de la chaussette
- > Les anniversaires
- > Qui veut gagner une voiture ?
- > Un peu d'ordre
- > La loterie du diamant

**Probabilités**

- > Le second est toujours le premier
- > Le serpent de dés
- > Les dés rouges
- > 1 sur 10 000
- > Formes dans le brouillard
- > Message secret
- > La roulette
- > Collectionneur de nombres
- > Dés pipés
- > Mimipoly
- > Pas les mêmes couleurs !
- > Les dés de Sichertman
- > Bleu, jaune, vert

**Théorie du chaos**

- > Doubles pendules chaotiques
- > Le flipper
- > Le flipper virtuel
- > Le pendule virtuel



**Statistiques**

- > Les bonbons
- > Combien de poissons ?
- > Un bon échantillon
- > Tous sur le courbe !
- > Le défi des abeilles

**Dénombrement**

- > Cent mille milliards de poèmes
- > Musique à jouer
- > Le triangle de Pascal

**Hasard ?**

- > La roue de pluie
- > Poème symphonique

**Loi des grands nombres**

- > Casser le code !
- > La planche de Galton
- > Nombres à la une
- > La méthode de Monte-Carlo
- > Deux planches de Galton à une rangée

Plan de l'exposition



# Anne Dangar, céramiste

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 09.16

Client // Musée de Valence

Surface // 200 m<sup>2</sup>

Commissaire // Pascale Soleil, Conservatrice

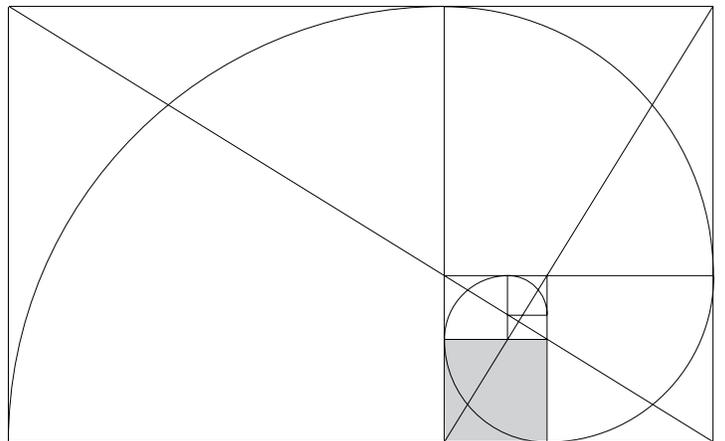
Artiste d'origine australienne, Anne Dangar (1885-1951) a étudié puis enseigné la peinture à la Sydney Art School. Lors d'un voyage en Europe en 1926-1928, elle découvre l'œuvre cubiste d'Albert Gleizes et c'est une révélation ! En 1930, elle décide de rejoindre Moly-Sabata, la colonie d'artistes et d'artisans fondée à Sablons par le peintre et théoricien du cubisme. Gleizes et Metzinger sont les deux artistes qui signent en 1912 Du Cubisme, le premier traité théorique du mouvement cubiste. Ils investissent ainsi des recherches qui allient mathématiques et art, et exposeront sous le nom de la Section d'or jusqu'en 1925. Ce nom s'inspire du nombre d'or, qui apparaît comme un principe d'harmonie universelle qui a trouvé à certaines époques une application chez les peintres dans la construction de la surface picturale.

La scénographie de l'exposition met en pratique le nombre d'or dans la fabrication des modules-socles de présentation des pièces. Le dessin du rectangle de Fibonacci est gravé sur la surface des modules. Un cube surbaissé reçoit la signalétique. Le petit parallélépipède central reçoit une œuvre phare de la section.

Sur les murs périphériques, une trame horizontale d'implantation, permet de disposer les œuvres picturales et les caissons de présentation.



Photo : © Eric Caillet



Les modules à l'étage - Photo : © Eric Caillet

# Chapelle Corneille Rouen

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 02.16

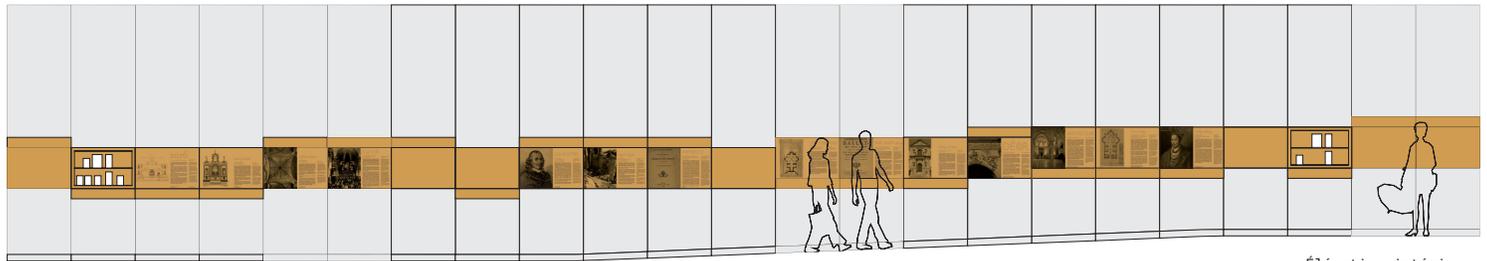
Client // Région Haute-Normandie  
Architectes // AA KingKong

Lieu de culte désacralisé, la Chapelle Corneille se voit aujourd'hui transformée en auditorium.

La signalétique souligne et accompagne l'architecture du lieu. Elle participe à l'animation de la longue galerie d'introduction en créant des lignes de lecture dont les hauteurs, découlant directement des emmarchements extérieurs lisibles depuis l'espace, rappellent les portées musicales. Elle permet la progression du visiteur d'un extérieur urbain à un intérieur dédié anciennement au recueillement et aujourd'hui à la musique.



Sérigraphie noir sur tôle laquée or satinée



Élévation intérieure



Photo : © Eric Peltier

# Tour médiévale Montréal

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.16

Client // Mairie de Sauveterre-de-Béarn

Muséographe // Avec Ingénierie

Lauréate du projet.

Budget travaux : 200 000 \$

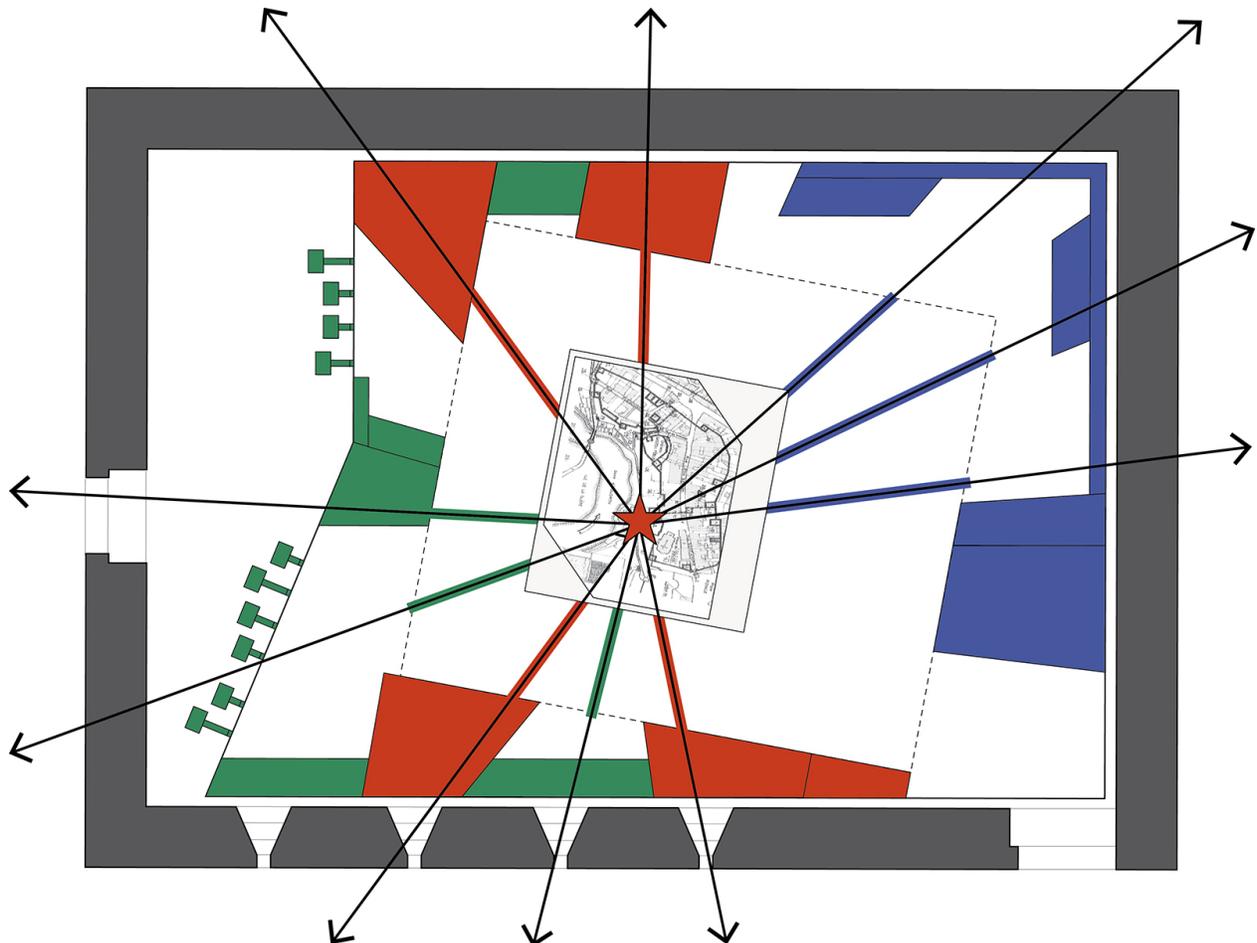
*Marché de maîtrise d'œuvre en vue de l'aménagement scénographique de la tour Montréal en lien avec l'île de la Glère, au cœur du village de Sauveterre-de-Béarn.*

Cette tour de la fin du XII<sup>e</sup> siècle est haute de 37 m sur sa partie sud, et mesure 10,5 x 14,8 m en sa base.

La maquette de Sauveterre médiévale créée par A.-J. Gastellu est posée au cœur du dispositif scénographique. La tour devient le centre d'un rayonnement pointant les bâtiments remarquables sur le territoire. Leur présentation dans des alcôves (rouge) est complétée par des thématiques liées à l'histoire (bleu) ou au territoire (vert). Cette organisation scénographique crée du lien entre la maquette, les cadrages périphériques et le territoire, redonnant à la tour son rôle majestueux de point de vue stratégique. La maquette est surmontée d'une structure auto-portée, le dais, permettant de mettre en place le matériel audio-visuel et l'éclairage sans s'accrocher aux murs.

Le graphisme s'inspire des modes de représentation médiévale où l'aspect symbolique prédomine sur la représentation du réel :

- perspective inversée,
- succession de plans,
- utilisation de couleurs fortes et symboliques.



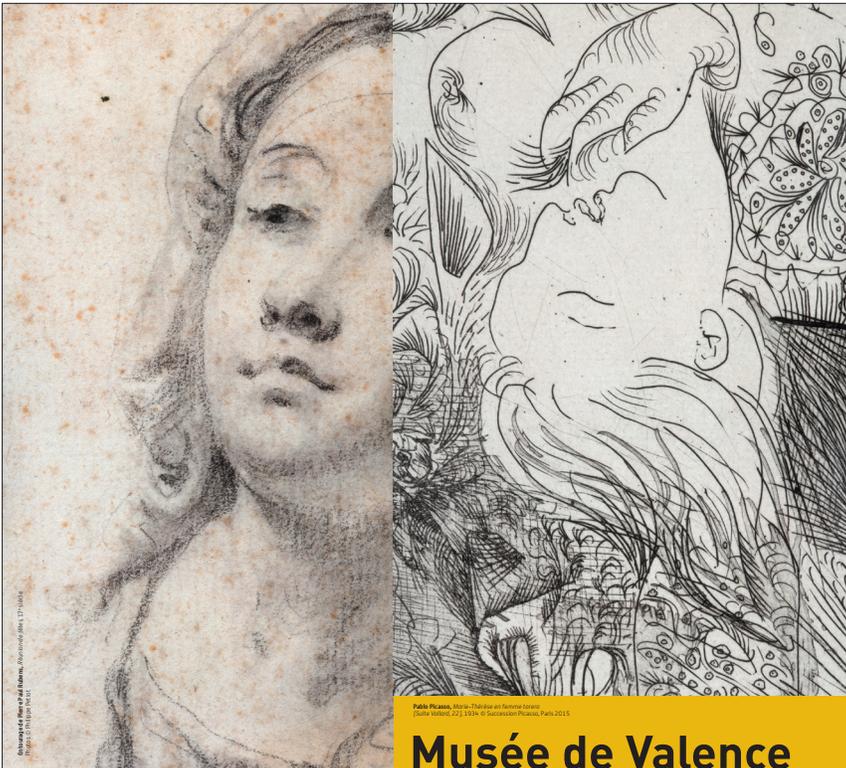
# CollectionS d'artiste

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.15

Client // Musée de Valence  
 Commissaire // Hélène Moulin-Stanislas  
 Responsable médiations // Olivier Lossi

L'exposition présente un florilège de dessins et estampes, où se côtoient les noms célèbres de Giordano, Rubens, Van Loo, Boucher, Natoire, Fragonard, Bonnard, Manet, Dufy, Braque, Picasso, mais aussi ceux à découvrir d'Ango, Quellinus, Chantereau, Aubry, Kunisada... Peintre, Pierre Boncompain est aussi collectionneur, et a réuni un ensemble important de dessins, gravures, mais aussi d'œuvres extra européennes tels masques africains, porcelaines chinoises, estampes japonaises.

Mission de conception graphique des outils de communication de l'exposition : affiches tous formats, petit précis d'exposition, livret-jeu, annonces presse, dossier presse, carton d'invitation, graphisme de l'exposition...



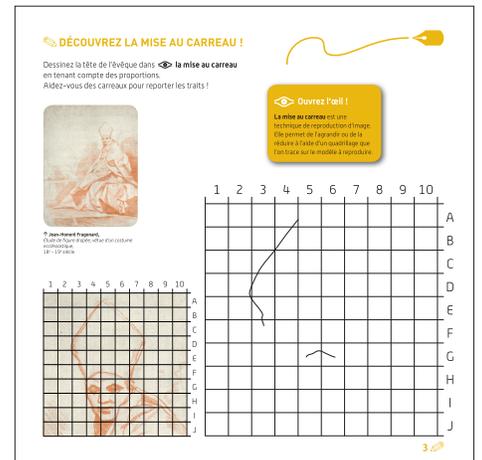
**Musée de Valence**  
 28 juin > 20 sept. 2015

Dessins, gravures...  
 de **Fragonard à Picasso**

CollectionS  
 d'artiste  
 Pierre Boncompain



**M** Musée de Valence art et archéologie



# Table multisensorielle

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 07.14

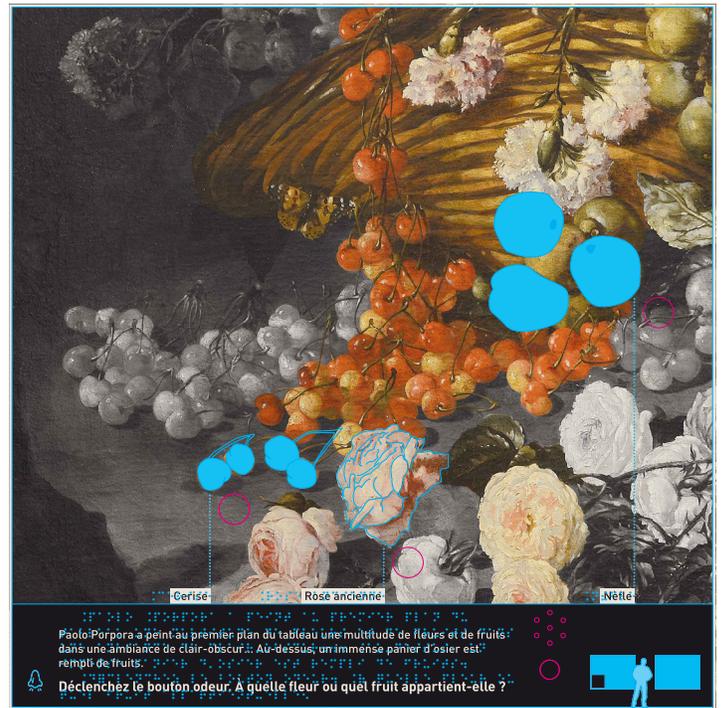
Client // Musée de Valence - Olivier Lossi

Partenaires // Agencement **Ellipse bois** - Audiovisuel et multimédia **Attitude Multimédia** - Impression Braille et relief tactile **Imprimerie Laville** - Sculpture marbre **Atelier Lithias**  
Lauréate du projet. Contenu multisensoriel accessible à tous.  
Budget clé en main : 56 000 \$

Le musée de Valence a souhaité valoriser la rencontre entre les œuvres d'art et un public à handicap sensoriel et/ou cognitif sans la soustraire au public valide. Il a donc décidé de « mettre en sens » deux chefs-d'œuvre de ses collections : deux natures mortes de Paolo Porpora (1617 - 1670-80).

La table multisensorielle prend place au centre de la salle et déploie les deux tableaux à plat dans une grille (45 x 45 cm) permettant une lecture par étape pour les non-voyants. Les éléments de composition sont repris en tracés tactiles transparents. En sa périphérie une ligne de lecture associée à du braille accompagne le visiteur dans sa découverte sensorielle :

- diffusion d'odeurs des fleurs et fruits des tableaux
- diffusion d'une composition sonore dédiée
- dispositifs tactiles réinterprétant des éléments des tableaux (vannerie, poterie, bas-relief en marbre)
- livrets braille d'accompagnement



# Arkéos, Musée archéologique de Douai

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.14

Client // Communauté d'Agglomération du Douaisis

Surface salle d'exposition permanente // 480 m<sup>2</sup>

Architecte // Trace Architectes

Concepteur lumière // Raymond Belle

Lauréate du projet en association avec Trace Architectes.

Budget travaux architecture : 11 600 000 \$

Budget travaux scénographie : 1 160 000 \$

Le bâtiment naît de la mémoire de la terre et s'élève en superstructure pour offrir des postes d'observation. Il prend racine dans le carroyage des coordonnées Lambert qui constitue la base commune de composition du paysage, de l'architecture et de la scénographie.

La subdivision 100 x 100 cm sert de trame d'implantation, de circulation, de présentation et devient tridimensionnelle, permettant de développer un système de mobiliers hiérarchisés.

Le visiteur aborde chaque séquence chronologique par un caisson lumineux de 300 x 300 cm à forte identité visuelle.

Au verso, l'ambiance lumineuse est adaptée aux besoins de la collection. Sol et plafond sombres, mobilier sobre et noir.

Dans sa déambulation, le visiteur bénéficie de 2 points de vue latéraux opposés :

- l'un sur l'épine dorsale centrale dédiée à la chronologie
- l'autre sur la fresque environnement périphérique bénéficiant d'un rétro-éclairage naturel.

Les « coins du chercheur » complètent la visite par des thèmes transversaux.



Vitrine © Cécile Subra



Photo : © CAUE du Nord

# Quand le tout Erstein se faisait photographeur...

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 01.13

Client // Mairie d'Erstein

Surface // 150 m<sup>2</sup>

Lauréate du projet clé en main d'une exposition temporaire.

Budget clé en main : 30 000 \$.

Le fonds photographique Mayer est composé de 40000 prises de vue dont 8500 plaques de verre.

Devant l'importance du fonds, notre proposition graphique prend sa source dans l'idée de l'archivage. Organiser, classer, transmettre en laissant à la photo un cadre d'expression sobre lui permettant de prendre toute sa dimension émotionnelle et testimoniale.

Les images seront présentées sur des bâches imprimées de H=150 x L=100 cm, suspendues en partie haute par des pinces, à l'instar de l'accrochage en labo photo.

La composition des panneaux est travaillée sur le rapport 2/3 issu des plaques photographiques.



Photo : © 2.26

## Beachman Script

Letter Gothic Sdt / Bold 55 pt  
(texte introduction)

Letter Gothic Sdt / Bold 42 pt  
(texte séquence)

Légendes  
Scala Sans Regular  
20 pt



# Pôle d'astronomie et de culture spatiale

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 12.13

Client // Ville de Vaulx-en-Velin

Surface // 800 m<sup>2</sup>

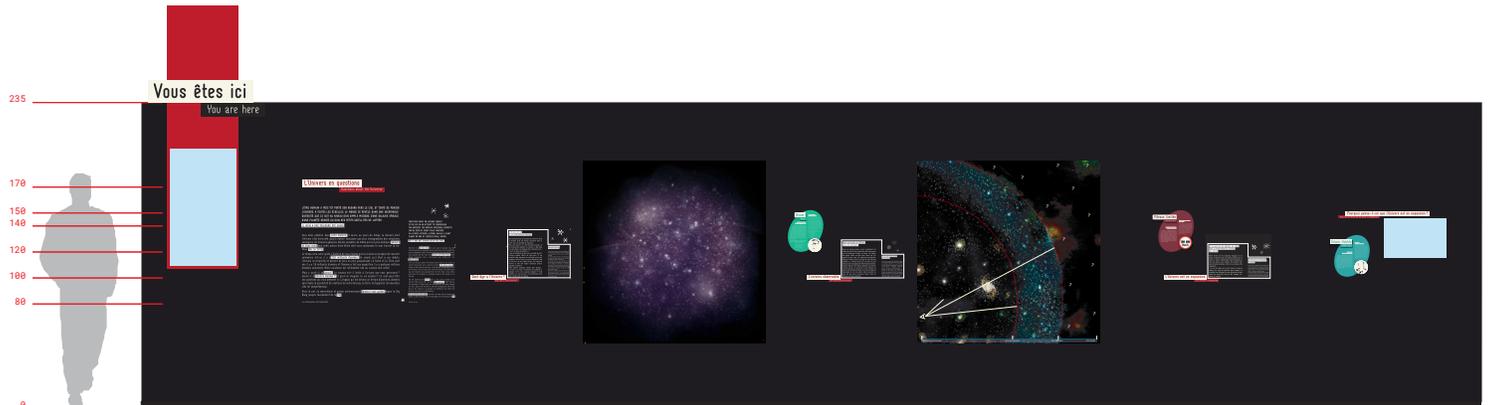
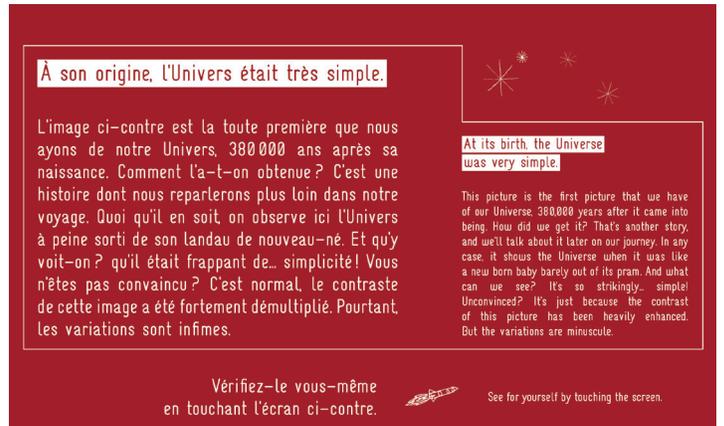
Scénographe // dUCKS scéno

Illustrateur // Toma Jankowski

Soumission remportée pour le graphisme du pôle.

Budget clé en main : 182 000 \$

La charte graphique s'est agrémentée d'un choix de couleurs franches et signifiantes accompagnant les parois sombres et d'un travail d'illustrations à plusieurs échelles. Il nous revenait d'écrire la musique des murs... Sérigraphie sur site, grandes fresque en impression numérique, murs rétro-éclairés en Duratrans®, impression directe sur Dibond®.



# Musée Jean-Jacques Rousseau

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.12

Client // Ville de Montmorency

Surface // 200 m<sup>2</sup>

Concepteur lumière // Raymond Belle

Collection labellisée par la Direction des Musées de France

Lauréate du projet.

Budget travaux : 250 000 \$

Le musée est composé de la maison du XVII<sup>e</sup> siècle où habita Jean-Jacques Rousseau et d'une extension qui vint s'appuyer sur cette dernière au XIX<sup>e</sup> siècle.

Jean-Jacques Rousseau débute sa carrière comme copiste d'œuvres de musique, puis comme compositeur et enfin comme écrivain philosophe. La scénographie proposée doit permettre la rotation des œuvres et des thématiques. La collection du musée est essentiellement une collection papier, avec une majorité de livres précieux à présenter ouverts à 90°. Une portée musicale composée de 5 lignes horizontales occupe les murs Est, Sud et Ouest de la salle. Le mur Nord est celui de la maison de Jean-Jacques Rousseau, premier élément de la collection.

Les livres sont placés deux par deux sur un pupitre-présentoir « double V » permettant de les maintenir ouverts à 90°. Ce présentoir est ensuite soit posé en fond de vitrine à 70cm de haut et incliné de 10° par rapport à l'horizontale, soit posé sur un présentoir incliné à 10° par rapport à la verticale (lui-même accroché à la portée musicale), soit inséré dans une boîte. Les œuvres trésor sont placées sur des présentoirs spécifiques permettant une médiation.



Pupitre-présentoir « double V » © 2.26



Photo : © 2.26



La portée musicale aux murs - Photo : © 2.26

# Musée Lalique

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 07.11

Client // CC de la Petite Pierre, 67

Surface // 900 m<sup>2</sup>

Architecte // Wilmotte & Associés S.A.

Scénographe // DUCKS scéno

Soumission remportée pour le graphisme et la signalétique.

Budget clé en main : 130 000 \$

Le graphisme s'inspire de l'imprimerie de journal, pour prolonger la ligne scénographique «industriel-chic» voulue par l'agence Wilmotte.

Trois couleurs : noir, blanc, orange.

Le choix de la typographie s'est porté sur la Rotis qui se décline ici en deux familles : les « Sans » et les « Serif » dont l'alternance permet de multiples configurations. Les titres en 3 langues glissent verticalement les uns par rapport aux autres, créant une dynamique aléatoire.



Photo : © Christophe Dugied



# EZ3kiel

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 09.10

Client // Universcience  
Surface // 300 m<sup>2</sup>  
Lieu // Palais de la Découverte  
Chefs de projet // Nora Reddani

Exposition Les mécaniques poétiques d'EZ3kiel présentée dans le cadre de la programmation du Méridien sciences-arts-société initié par Universcience et l'Ircam

L'exposition présente dix installations numériques interactives sonores et visuelles conçues à partir d'objets inspirés du DVDROM Naphtaline. Ces créations offrent un contraste surprenant entre une technologie innovante et un habillage suranné singulier du groupe EZ3kiel.

Un lambrequin périphérique crée une ambiance sombre et feutrée, où les objets se détachent par un travail axé sur la mise en lumière. Le graphisme s'inspire des cartes perforées, prémices de la programmation informatique. Les panneaux sont présentés sur des pupitres de musique.



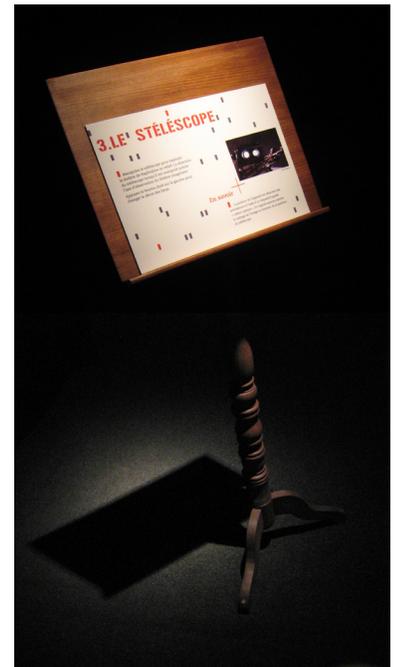
## 2.LA MADONE THEREMIN

■ A la manière d'un theremin (instrument de musique électronique inventé en 1919), approchez lentement vos mains de la Madone, bougez autour d'elle et écoutez les événements sonores.



En savoir

■ La capacité électrique est une grandeur couramment employée en électricité, comme la résistance. La capacité électrique de la Madone varie en fonction de notre distance à elle. Le son associé à la valeur de la capacité est émis en fonction de notre position à la statue.



# Musée de Préhistoire

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 03.10

Client // Mairie de Lussac-Les-Châteaux

Surface // 150 m<sup>2</sup>

Architecte // Beaudoin architectes

Scénographe // DUCKS scéno

Impression // Objectif Numérique

Sérigraphie // Les démons

*Mission conception-réalisation graphisme, signalétique et communication du musée et du pôle culturel de la Sabline.*

La couleur de fond des cimaises rappelle celle de la roche des grottes et abris des environs. La sérigraphie s'inscrit en blanc chaud et marron sombre sur ce support. Les couleurs vives viennent mettre en exergue toutes les informations clés en rapport avec l'histoire du site. Par petites touches, leur impact visuel dynamise le lieu.

- Mise en place d'une charte graphisme, signalétique et communication
- Panneaux génériques, panneaux manipes et totems extérieurs
- Travail des cimaises
- Visualisation 3D de l'espace
- Fichiers d'exécution et de pose



# Idéobain 2010

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 02.10

Client // Reed Expositions - Salon de la salle de bains.

Lieu // Paris Expo Porte de Versailles, hall 1

Surface // 3 000 m<sup>2</sup>

Honoraires // 39 000 \$

*La mission comprend la scénographie et le graphisme du salon. Entrer dans une nouvelle maison ou un nouvel appartement, c'est souvent découvrir des pièces, inchangées depuis l'origine, qui ne correspondent plus aux goûts et aux modes de vie actuels. Daniel Rozensztroch*

En partant de cette situation, nous avons imaginé quatre salles de bains représentatives d'une époque et d'un lieu particuliers, figées dans le temps :

- un appartement haussmannien
- un pavillon en meulière
- un appartement des années 50
- un appartement des années 80

La ville, en perpétuelle mutation, est une superposition de strates marquées par les styles et les époques. C'est dans l'expression de cette superposition, dans un dialogue « avant - après », que s'inscrit la scénographie de ModesDeBains 2010. Ici, la ville se dévoile, donne à voir l'intérieur de ses bâtiments, pour devenir un grand décor où chacun, à l'échelle de son logement et plus précisément de sa salle de bains, peut intervenir librement, en opposition ou en continuité avec l'existant.



Tendances



# Collection Louis Gauthier

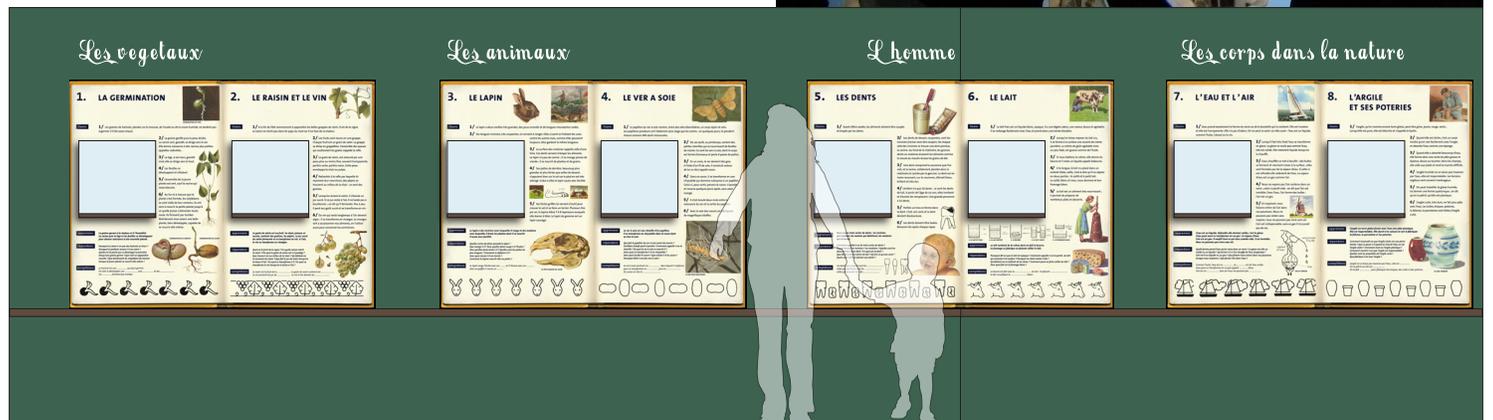
SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 09.09

Client // Mairie de Ste-Cécile-les-Vignes  
Surface // 165 m<sup>2</sup>

Espace culturel dédié à Louis Gauthier et sa collection pléthorique et éclectique d'objets millénaires et d'insectes rares ou lointains.

Un tableau noir introduit la visite qui se poursuit par une salle multimédia et interactive présentant l'instituteur (bande sonore), l'entomologiste (animation projetée) et l'archéologue (écran) sur une façade animée de silhouettes découpées.

Un livre de «leçon de choses» sert de support de présentation aux objets de la collection et introduit la salle de classe reconstituée.



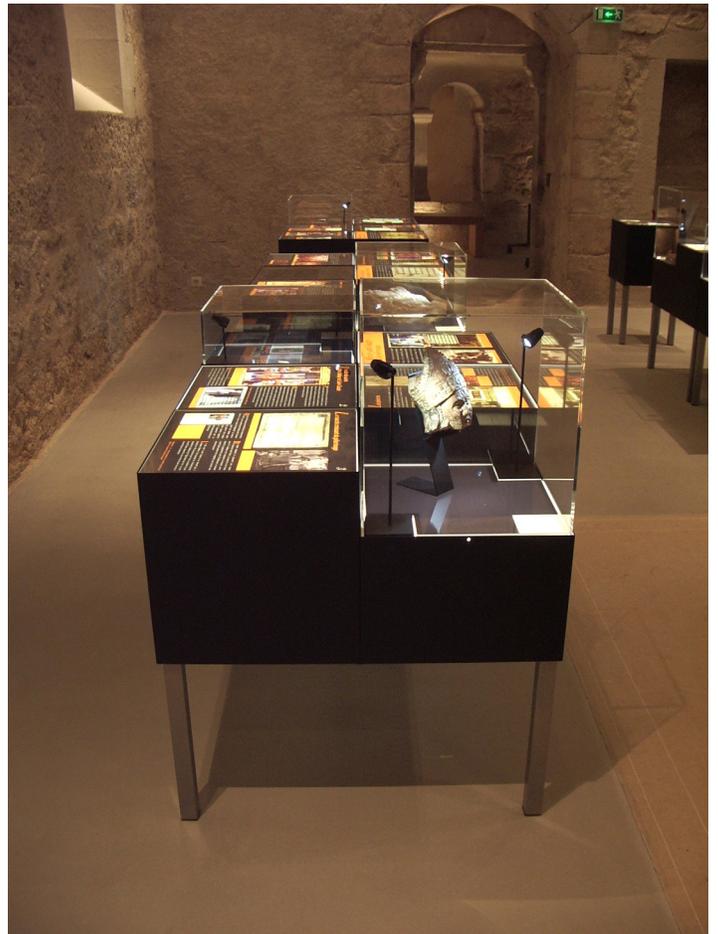
# Musée de l'Abbaye

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 10.08

Client // Mairie de St-Claude  
Architecte // Adelfo Scaranello  
Scénographe // dUCKS scénò

Situé dans l'ancien palais abbatial (XV<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup>s.), le musée de l'Abbaye propose un fonds d'œuvres du XX<sup>e</sup>s. constitué d'une collection léguée par les artistes Guy Bardone et René Genis, et un sous-sol qui abrite les vestiges archéologiques de l'abbaye de Saint-Claude, dans un bâtiment entièrement rénové. Mission de conception-réalisation graphisme, signalétique et communication

La charte graphique créée pour le musée met en exergue le dialogue entre la partie contemporaine du Musée beaux-arts et les vestiges du sous-sol archéologique. Le choix typographie oppose ainsi la Bodoni 72 avec empattement à la plus contemporaine Din. L'étoile est issue d'un détail de l'apôtre de la peinture murale de la chapelle Venet.



Vitrines Archéologie - Photo : © 2.26



Photo : © 2.26

# Observateur 07

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 10.06

Client // Association pour la Promotion de la Création Industrielle

Lieu // Cité des sciences et de l'industrie (Paris)

Surface // 600 m<sup>2</sup>

*L'exposition présente chaque année les meilleures réalisations issues de la collaboration entre entreprises et designers.*

Compte tenu du budget et des délais impartis, nous avons développé notre recherche autour d'un matériau et d'une mise en forme : **le chemin de câbles.**

Il constitue un vocabulaire qui permet de relier l'ensemble des objets écrivant une phrase et sa ponctuation. Ce médium de présentation unique au sein de l'exposition confère aux objets une lisibilité accrue et les préserve de toute interférence avec leur support.

Support de flux et vecteur d'information...

Il devient le support de la thématique « Votez Design » qui conduit le public à travers les 10 thèmes exposés. Chacun d'eux présente un groupe d'objets et est symbolisé par une couleur et un pictogramme. La connotation de ce matériau met en avant la thématique du design industriel. Il permet, tout en gardant le fil du discours, d'investir totalement l'espace et de le structurer, en reliant les différents programmes.



observeurdesign



Photo : ● CCI

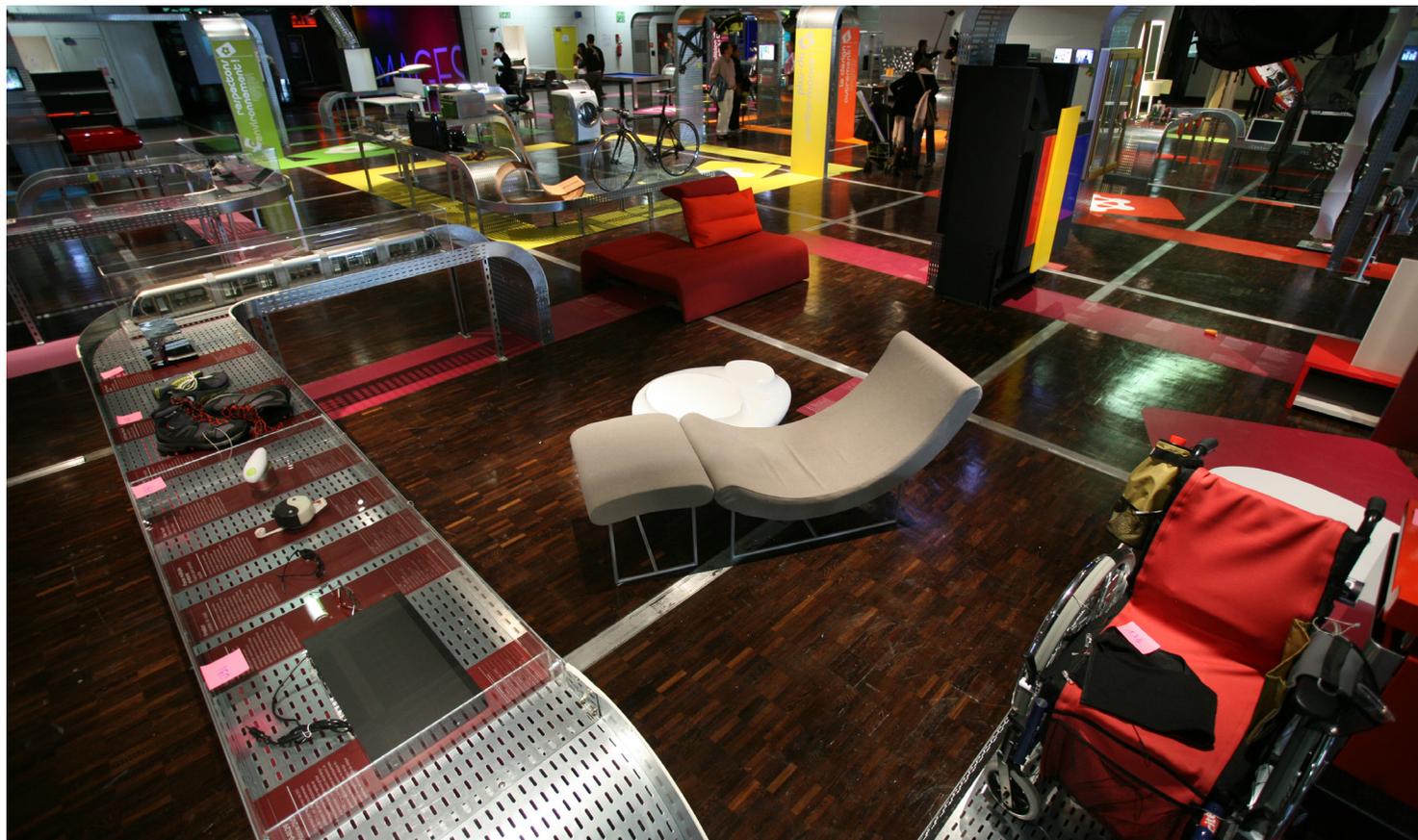


Photo : ● CCI

# Centre du patrimoine arménien

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.05

Client // Mairie de Valence  
Surface // 400 m<sup>2</sup>  
Architecte // Hervé Tézier

*Le Centre du Patrimoine Arménien raconte l'histoire des Arméniens qui, au terme de longues années d'errance, arrivent à Valence. Il témoigne du parcours d'un peuple riche en culture, mais aussi témoin et victime des grands fléaux de l'humanité.*

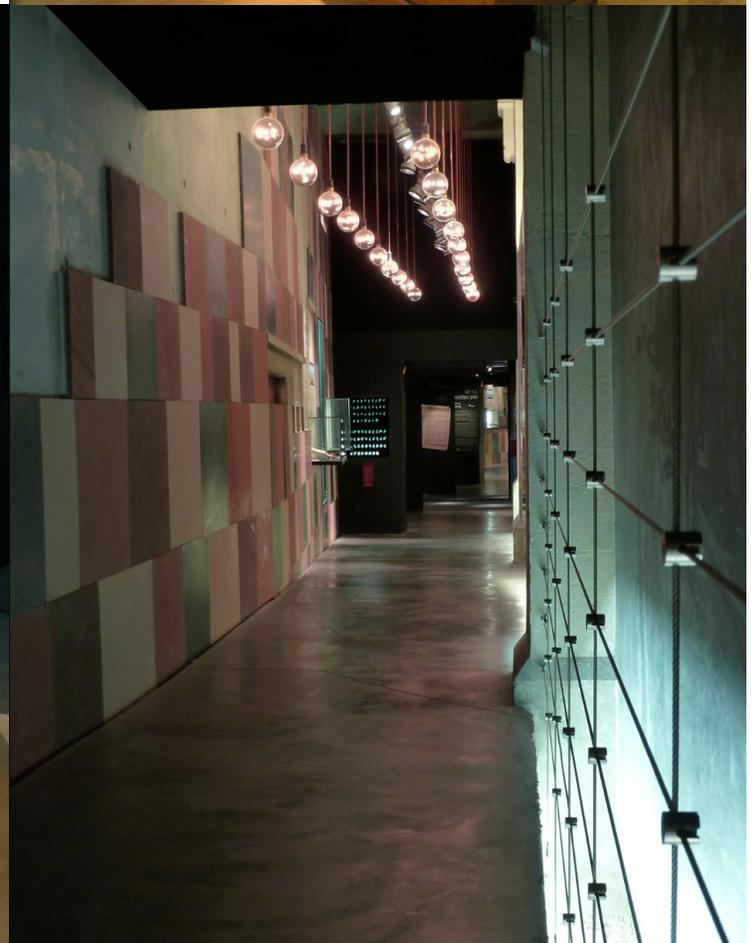
Un mur en béton brut structure l'espace. Un volume-container en bois, symbolisant « l'arche de Noé » brisée sur le Mont Ararat, s'y adosse.

Le visiteur remonte le fil du temps le long d'une rampe, distillant différentes ambiances et volumes : un volume cuivré, un mur en pierre de tuf se « ruinifiant » ponctué de niches-vitrines, une cimaise en vis-à-vis en bois sombre décollée du mur existant.

Puis, la visite passe en noir et blanc. Le visiteur appréhende peu à peu le tragique des événements. L'ambiance sonore renforce l'émotion présente. Un télégramme, de rares visuels, des chiffres...Le film dédié au génocide est traité dans une boîte au volume sombre et déstructuré.

La visite se poursuit à l'étage dans un espace consacré à la communauté de Valence. Un comptoir de commerce intègre des objets de la vie quotidienne.

## Sur les 5 continents ↗ la diaspora arménienne ↘



# Musée des arts du cognac

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 06.04

Client // Mairie de Cognac

Surface // 2 000 m<sup>2</sup>

Architecte // Beaudoin - Bégué-Peyrichou-Gérard

Scénographe // DUCKS scéno

Le musée des arts du cognac s'est installé dans l'hôtel Perrin de Boussac, entièrement rénové, au cœur du vieux Cognac.

Le parcours du musée se décline en quatre thèmes identifiés par une couleur et une image de fond.

- gris taupe : les promesses d'un terroir
- lie-de-vin : savoir-faire et alchimie
- bleu-gris : innovation et créativité
- orange : plaisirs, symboles, images

Les sous-thèmes se différencient par un pictogramme.

L'utilisation de la typographie Rotis Sans Serif valorise les qualités de raffinement et d'élégance liées au cognac.

Les panneaux sont imprimés sur différents supports : aluminium anodisé, médium, textile et vinyle adhésif.



du  OGNAC

industrielle et innovations technologiques

# Archéologie sur toute la ligne

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 12.01

Client // Mairie de Valence - Réseau Ferré de France

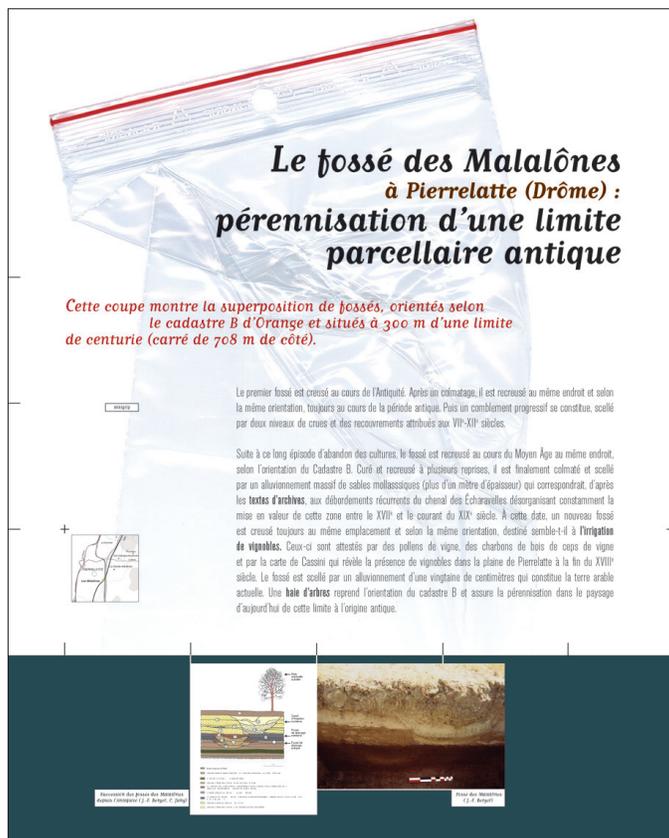
Surface // 400 m<sup>2</sup>

Exposition au Musée des beaux-arts de Valence présentant le résultat des fouilles archéologiques du tracé du TGV Méditerranée.

En introduction, deux parois matérialisant une tranchée symbolisent le creusement et la linéarité de la voie ferrée et présentent une coupe stratigraphique du site sur 14 m. Dans l'espace Habitat, l'ambiance est donnée par un tunnel de culture, serre agricole utilisée sur les sites de fouilles comme protection du chantier. Elle permet, à moindre frais, de créer une ambiance insolite et diffuse une lumière adoucie par la toile tendue.

L'espace Artisanat se découvre au travers de trois matériaux, céramique, pierre et métal : des billots de bois sur une moquette vert gazon présentent les vitrines.

La visite se termine par l'espace Funéraire : dans une ambiance de pénombre, le visiteur marche sur une portion de nécropole échelle 1. Des sépultures émergent les objets retrouvés.



Panneau-site © 2.26



Le tunnel de culture - Photo : © 2.26

# De biefs en écluses : les canaux de Paris

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 07.01

Client // Mairie de Paris

Surface // 150 m<sup>2</sup>

Lieu // Salon d'accueil de la Mairie de Paris, rue de Rivoli

*Mission de commissariat, scénographie, rédaction des textes, graphisme et communication*

Le visiteur découvre successivement 5 espaces :

- le domaine des canaux de Paris.

Présentation du territoire étendu. Ambiance bleutée aquatique, bruit d'eau, tenue de scaphandrier, bulles...

- l'approvisionnement en eau de Paris et le transport de fret.

Un aquarium fait face à 4 silos.

- Le fonctionnement technique et l'hydraulique des canaux.

Les ouvrages d'art, les usines élévatrices, les écluses.

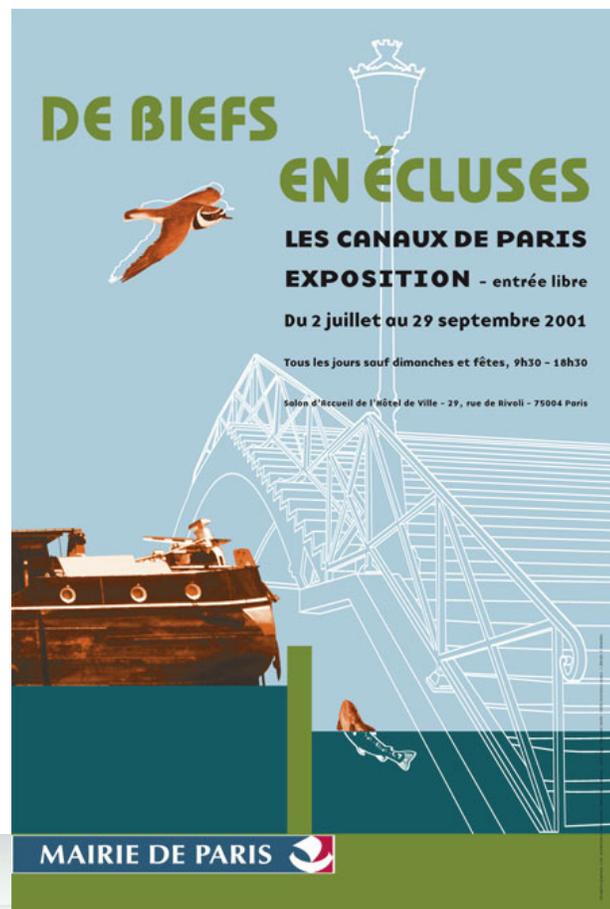
Une succession de coupes présentant les différents profils de l'ouvrage.

- les canaux dans la ville.

Héritage et patrimoine, romantisme et mystère.

Airs de guinguette, présentoirs à cartes postales.

- la renaissance des canaux, l'ouverture à la navigation de plaisance. Ambiance bucolique et chants d'oiseaux pour le pavillon flottant.



# Jean Prouvé et Paris

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 12.01

Client // Mairie de Paris - Pavillon de l'Arsenal

Surface // 300 m<sup>2</sup>

Scénographe // Dominique Lyon, architecte

Commissaire // Laurence Allegret Valérie Vaudou, architectes

Le graphisme joue avec une scénographie toute en transparence et translucidité. Le graphisme, délibérément sobre et rigoureux, décline la typographie Helvetica en niveaux de gris. Sur les cimaises, une ligne de lecture entoure le projet, alternant les fiches techniques et les photos des projets. De grandes photos de fond, en noir et blanc, dialoguent avec cette ligne, ponctuant les grandes étapes du travail de Jean Prouvé. Les tables thématiques sont traitées comme de grands pêle-mêle foisonnant d'informations.



Photo : © Pavillon de l'Arsenal



Photo : © Pavillon de l'Arsenal



1967 Tour Nobel 1969 Institut de l'environnement . Unesco V 1970 siège du PCF . la

# Voilé, dévoilé

SCÉNOGRAPHIE // GRAPHISME // SIGNALÉTIQUE 07.00

Client // Musée d'Archéologie Tricastine  
Surface // 40 m<sup>2</sup>  
Conservatrice // Cécile Aufaure

*Présentation de la campagne de fouille menée sur la cathédrale de St-Paul-Trois-Châteaux ayant révélé un nombre important de bas-reliefs figurés.*

Une boîte auto-portée en carton alvéolé, indépendante de la salle d'exposition, forme un écrin de présentation pour les bas-reliefs figurés. Sur les parois extérieures, la boîte présente panneaux didactiques et photos des fouilles. À l'intérieur, des pupitres inclinés mettent en valeur les bas-reliefs par un éclairage rasant. Disposés de façon aléatoire à l'intérieur et à l'extérieur de la cathédrale, ces bas-reliefs trouvent ici une présentation volontairement sérielle, sous forme de moulages, dans une ambiance sombre. La réponse apportée permet de réaliser une exposition dans un budget très serré et dans une salle de médiathèque peu adaptée en terme de lumière et de cimaise. Le carton ignifugé et les panneaux de graphisme en Drop Paper® sont assemblés par boulonnage.



Photo : © 2.26



Photo : © 2.26