

*Picture
This!*

**CATALOGUE
DE
FORMATIONS**

L'AGENCE PICTURE THIS!

Picture This! est une agence spécialisée dans la gestion de projets en illustration. Nous menons des formations et coordonnons des festivals et expositions en France et à l'étranger autour du livre jeunesse et de la bande dessinée. Le nom de l'entreprise s'inspire d'un festival organisé par Colombine Depaire à New York pour les Services Culturels de l'Ambassade de France, encourageant la rencontre d'illustrateurs français et de leurs homologues américains.

Picture This! fête ses un an et s'agrandit avec l'arrivée de Claire Hautot, chargée de développement commercial international. L'agence évolue pour mettre en oeuvre un projet ambitieux et répondant aux besoins de différentes structures, identifiés lors de formations à la médiation numérique : la conception d'un meuble pour tablette tactile.

Découvrez sur notre site (www.picture-this.fr) les autres prestations de Picture This!, à savoir :

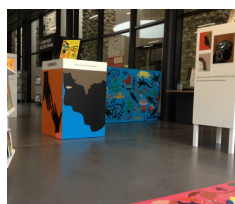
Formations



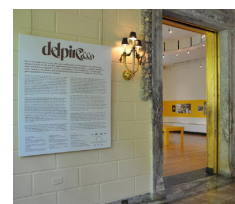
Conférences et formations en français ou en anglais sur la médiation du livre et du numérique.

Expositions

Conception d'exposition en fonction de chaque lieu, pour prendre en compte ses spécificités et ses publics. Il s'agit de donner à voir les illustrations autrement, dans un dialogue entre les livres, l'exposition et les visiteurs.



Des expositions interactives pour le Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil



Un dispositif d'exposition et de médiation aux Services culturels de l'Ambassade de France de New York

Projets culturels & événementiels

FESTIVAL



Festival French Comics Framed, Etats-Unis

TOURNEE D'AUTEURS



Hervé Tullet au Guggenheim Museum, New York City

EDUCATION CULTURELLE & ARTISTIQUE



François Roca dans une école américaine, New York City

Mise en oeuvre de festivals, de dispositifs promotionnels et de parcours pédagogiques à dimension internationale. Conseil en développement des marques et projets.

Colombine Depaire étudie la littérature de jeunesse depuis une dizaine d'années. Après avoir œuvré à la promotion du livre français à l'international, elle s'est spécialisée dans la formation pour transmettre son expérience acquise en édition et en bibliothèque. Gestionnaire de projets culturels, elle coordonne également des expositions et des festivals. Pour poursuivre ces activités guidées par une démarche d'élargissement des publics, elle a créé la marque Picture This! en 2016.

HISTOIRE ET ACTUALITE DE LA LITTERATURE JEUNESSE



Initiation à la littérature de jeunesse (Durée conseillée : 2 à 3 jours)

Cette étude successive et complète des différentes catégories d'ouvrages permet de découvrir la grande variété des livres illustrés, des livres d'éveil aux pop-ups en passant par les albums. Du côté des romans, quels genres li éraires éveillent l'intérêt des jeunes lecteurs ? Comment distinguer le fantastique de la science-fiction ou de la fantasy ? Des ateliers pratiques d'analyse de texte et d'image, ainsi que des moments d'échanges sur les pratiques professionnelles, permettent de se familiariser avec l'étendue de la production littéraire pour la jeunesse.

Objectifs :

- Compléter sa connaissance de la production éditoriale,
- Clarifier la structuration du champ des livres pour enfants,
- Saisir les enjeux du rapport entre le fond et la forme du livre,
- Etablir des associations formelles ou thématiques entre des ouvrages variés,
- Identifier des livres de référence pour tous les publics

Contenu :

- Une typologie des livres illustrés
- Les genres littéraires : des romans réalistes aux littératures de l'imaginaire
- Des ateliers d'analyse d'albums et du paratexte des romans

Ce stage peut être associé à la formation « Histoire du livre de jeunesse » (voir ci-dessous).



Regards sur la production éditoriale récente (Durée conseillée : 3 à 6 heures)

Cette formation a pour but de donner une vision globale des parutions des trois à six mois précédents, ainsi que de présenter des nouvelles de l'édition, papier ou numérique. à travers les évolutions récentes observées dans l'économie du livre, ce tableau de la production zoome sur une sélection d'albums, de romans, de bandes dessinées et/ou documentaires particulièrement marquants.

Objectifs :

- Acquérir des repères dans la production récente
- Faciliter et élargir le panel de ses acquisitions par une sélection
- Actualiser sa connaissance des tendances éditoriales et des nouveautés

Contenu :

- Une analyse des stratégies éditoriales, les chiffres des best-sellers, les titres qui se démarquent
- Les événements et rendez-vous essentiels du monde du livre
- Des pistes de travail par thématiques ou par genres littéraires



Histoire du livre de jeunesse (Durée conseillée : 1 journée)

Des romans de gare aux romans contemporains, du leporello aux abécédaires, cette formation introduira la diversité éditoriale par un angle historique. Quelles sont les origines du pop-up ? Quels artistes et éditeurs visionnaires ont bousculé les codes et marqué l'histoire de la littérature de jeunesse ? Un voyage dans le temps à travers les classiques qui font encore référence aujourd'hui, mais aussi les titres oubliés dont s'inspire pourtant l'édition contemporaine.

Objectifs :

- Découvrir des livres de référence pour tous les publics
- Comprendre le marché du livre actuel à travers les évolutions qui ont marqué son histoire
- Concilier l'ambivalence de la conservation et de la transmission des livres patrimoniaux
- Identifier des livres de référence pour tous les publics

Contenu :

- Des livres de référence indisponibles et des outils pour y accéder, notamment sur Internet
- La réédition des livres patrimoniaux et des idées d'animations autour de ces ouvrages
- L'organisation de la chaîne du livre et le phénomène de concentration éditoriale



Les romans jeunesse : des premiers lecteurs aux adolescents (Durée conseillée : 1 à 2 jours)

Le paysage éditorial est en profonde mutation, des collections « premières lectures » aux séries « Young Adult », et des livres de poche aux grands formats. Comment se repérer dans la production et identifier quels romans sont adaptés à quels publics ? Quels sont les héros et les genres plébiscités par les jeunes ? Ce panorama introduit des auteurs de référence ainsi que des jeunes talents. Un atelier d'analyse du paratexte ouvre une discussion sur des pistes de médiation.

Objectifs :

- Repérer les niveaux de lecture des textes et des collections principales
- Identifier les collections adaptées, la diversité des genres et la diversité formelle
- Comprendre les démarches éditoriales des séries et de la segmentation par tranche d'âge
- Favoriser la transmission de ses connaissances en s'appuyant sur des romans porteurs

Contenu :

- Les collections et les sous-genres romanesques, les tendances éditoriales
- Les pratiques de lecture des enfants et des adolescents
- Un atelier d'analyse du paratexte des romans

ALBUMS & BD : LA RICHESSE DES LIVRES D'IMAGES



Panorama de la bande dessinée (Durée conseillée : 1 journée sur la B.D. francophone et un atelier d'analyse + 1/2 journée sur les mangas et les comics +1/2 journée sur la B.D. destinée aux enfants)

La bande dessinée francophone n'a de cesse de se renouveler pour réaffirmer sa place face au succès des mangas et des comics. L'apparition de nouvelles formes, comme le roman graphique et le webcomic, contribue à redéfinir ce genre littéraire. Quels sont les héros et séries à succès ? Quels titres sont adaptés au jeune public ou disponibles en numérique ? Ces questionnements sont abordés à travers une sélection de titres classiques et contemporains et un atelier de décryptage de leurs constructions permet de comprendre les distinctions entre chaque sous-genre.

Objectifs :

- Appréhender les différences formelles et culturelles des différents types de B.D.
- Actualiser ses connaissances sur ce genre littéraire
- Choisir des bandes dessinées pour chaque public
- Identifier des livres de référence pour tous les publics

Contenu :

- Un historique expliquant le phénomène de diversification de la BD
- Les principales collections de B.D. franco-belge, roman graphique, manga et comics
- Des scénaristes et dessinateurs de référence
- Le vocabulaire spécifique d'analyse de la BD



Panorama et analyse de l'album (Durée conseillée : 1 journée pour l'approche purement théorique OU 2 journées dans l'idéal pour y articuler des ateliers d'analyse de l'album)

Cette formation consiste en une découverte des albums de référence en littérature de jeunesse, ainsi que de la variété de la création contemporaine. Quels sont les auteurs et illustrateurs majeurs ? Comment se repérer dans les nombreuses collections et utiliser les albums avec les enfants ? Des ateliers favorisent les moments d'échange sur les pratiques professionnelles des participants. Le travail sur les thématiques transversales conduit à réfléchir à l'utilisation de l'album comme un support pédagogique pluridisciplinaire.

Objectifs :

- Identifier les principales collections ainsi que des éditeurs indépendants créatifs
- Elargir ses ressources en fonction de sa pratique
- S'exercer à la critique d'ouvrages

Contenu :

- La spécificité de l'album comme genre littéraire
- Des albums remarquables d'hier et d'aujourd'hui
- Des ateliers d'analyse du rapport entre forme et fond essentiel dans l'album

Pour s'adapter à la demande, deux modules sont proposés : une présentation approfondie pour une tranche d'âge ciblée, ou un large panorama pour tous les publics (des tout-petits aux adolescents).



Les explorateurs modernes et contemporains de l'album

(Durée conseillée : 1 journée)

Ce temps de formation explore la diversité esthétique et formelle de l'album, à travers une sélection d'ouvrages récents et la démarche de leurs créateurs. Un focus reviendra sur plusieurs grands auteurs et illustrateurs de la fin du vingtième siècle qui influencent les artistes contemporains. Quels sont les artistes qui se démarquent et comment investissent-ils l'album ? Quels sont les éditeurs, souvent indépendants, qui bousculent les codes du genre ?

Objectifs :

- S'immerger dans l'univers d'auteurs et illustrateurs singuliers et reconnus
- Repérer la démarche et les références intertextuelles dans une oeuvre
- Constituer une sélection de référence pour une bibliothèque de classe ou renouveler son fonds en bibliothèque jeunesse

Contenu :

- Des oeuvres singulières qui se distinguent
- Les éditeurs indépendants et leurs collections
- L'importance du rapport texte-images-support dans l'album

NUMERIQUE ET CROSSMEDIA



Transmédia et crossmédia : des bébés aux adolescents, du livre aux écrans (Durée conseillée : 1 journée)

A la croisée du cinéma, du jeu, et du numérique, le livre est un média qui dialogue avec les industries culturelles favorites des enfants. Comment identifier les oeuvres qui intéressent les jeunes générations, passionnées de cinéma, de jeux vidéo, et de tablettes tactiles ? Cette formation conduit à l'élargissement des pratiques professionnelles pour utiliser les albums, les romans et les bandes dessinées dans un processus de médiation qui lie le livre à la culture des jeunes.

Objectifs :

- Comprendre les logiques d'adaptations littéraires et cinématographiques
- Se familiariser avec des univers d'auteurs ou d'illustrateurs déclinés sur différents médias
- Acquérir des outils de médiation crossmédia pour placer le livre en regard de créations numériques complémentaires

Contenu :

- Une analyse des nouvelles tendances éditoriales, comme le transmédia ou le crossmédia
- Les héros et histoires que l'on retrouve sur les écrans, sur les réseaux sociaux, ou adaptés du roman au livre illustré
- Des outils pour inciter à la lecture grâce à la dynamique crossmédia



Interactivité, livres jeux et livres d'activités (Durée conseillée : 1 journée)

L'interactivité est au cœur des nouvelles tendances éditoriales, et on observe un engouement depuis plusieurs années pour les livres jeux et les livres d'activités. Qu'il s'agisse de livres « dont vous êtes le héros », de charades, de devinettes, d'observation, ils visent à créer une complicité avec le lecteur pour susciter son imagination et sa curiosité. Les livres numériques et les applications s'inspirent de ces mécanismes pour offrir une nouvelle expérience. Une formation pour apprendre en s'amusant !

Objectifs :

- Classifier ces outils et comprendre leur fonctionnement
- Aborder différentes notions telles que : les charades, les rébus, les énigmes,...
- S'initier à des livres à toucher et des applications
- Réfléchir à leur place et à leur usage en structure d'accueil du jeune public

Contenu :

- Une analyse des formes d'interactions dans ces livres
- Des méthodes pour faciliter leur utilisation avec un groupe
- Une sélection de livres et applications numériques qui stimulent l'intérêt des enfants



Initiation au livre numérique (Durée conseillée : 1 journée)

Ebook, application, pure-player... Que signifient les néologismes de l'édition numérique et comment se repérer dans cette production ? Les spécificités des différents écrans (liseuses, tablettes, smartphones, ordinateurs) et leurs contenus afférents sont analysés, pour faciliter leur intégration dans une structure culturelle. Une découverte des menus et d'une sélection de jeux et d'histoires familiarise avec le maniement de ces outils.

Objectifs :

- Faciliter l'intégration du multimédia dans un environnement littéraire
- Découvrir les différents types de contenus et réfléchir à leur complémentarité avec l'objet livre
- Acquérir des repères pour rechercher et télécharger des ebooks et des applications

Contenu :

- L'interface et les principales fonctionnalités des liseuses et tablettes (selon l'équipement de la structure d'accueil)
- Des conseils pour l'acquisition de matériel et de contenus



Panorama de la création numérique (Durée conseillée : 1 journée, des focus peuvent être demandés sur l'histoire de l'art, la littérature jeunesse, les documentaires, la bande dessinée...)

Des histoires numériques aux applications ludo-éducatives, l'offre francophone et internationale ne cesse de se diversifier. Quels sont les éditeurs et artistes les plus créatifs, et que proposent-ils pour les enfants et pour les adolescents ? La démonstration d'une sélection de livres numériques et d'applications donne une vision actuelle du marché. Des outils pédagogiques aident à imaginer des activités de médiation, pour un groupe ou une classe, ou dans un échange privilégié entre médiateur et enfant seul.

Objectifs :

- Découvrir la production numérique francophone pour enfants et adolescents
- Acquérir des outils pour mener une activité à partir du support de la tablette
- Apprendre à évaluer la qualité, le potentiel et les limites de chaque titre

Contenu :

- Les principaux acteurs du marché de la création numérique
- Une sélection qualitative illustrant la diversité de l'offre
- Des corpus thématiques et une analyse de la forme et du contenu de ces productions

Prérequis : une connaissance des usages des tablettes numériques est nécessaire. Possibilité d'organiser une journée d'initiation à l'utilisation de l'outil et au téléchargement de contenu.

PASSATION ET PROMOTION



Traduction et promotion du livre dans un contexte multiculturel

(Durée conseillée : 3 heures ou 1 journée pour prolonger par un atelier pratique)

Quelles actions les professionnels du livre et les pouvoirs publics mènent-ils à l'international pour promouvoir la pensée et la culture française ? Comment intéresser une audience étrangère aux écrivains francophones et organiser leur rencontre ? Cette conférence présente le parcours de la traduction, à travers les dispositifs et les stratégies mis en oeuvre pour encourager la diffusion des livres et leur lecture dans le monde entier. Elle peut être complétée par un atelier d'analyse du discours de communication sur le livre (en anglais ou en français) ou par une étude comparative de textes traduits.

Objectifs :

- Comprendre l'organisation du réseau culturel français
- Découvrir les actions menées en faveur de la promotion du livre à l'étranger
- Analyser un discours promotionnel
- Apprendre à rédiger un document de communication adapté à sa cible
- Identifier des livres de référence pour tous les publics

Contenu :

- Les stratégies de promotion des auteurs français aux U.S.A. et au Royaume-Uni
- Le parcours de la traduction et les dispositifs d'aide financière
- Les institutions et associations qui œuvrent à la diffusion de la culture française



Jouer en bibliothèque (Durée conseillée : 1 à 2 jours pour renforcer la cohésion de l'équipe en testant plus de jeux)

Le jeu est un des outils fondateurs de cohésion sociale et des relations intergénérationnelles. Pourquoi l'élargissement de l'offre attire-t-elle de nouveaux publics ? Comment miser sur les jeux de cartes, de plateau ou vidéos pour inscrire le ludique dans sa pratique de bibliothécaire ? Quels jeux proposer à quels publics pour développer l'imagination, la stratégie, la mémoire, ou équilibrer les forces autour du hasard ? Cette sensibilisation aux logiques et aux mécanismes des jeux permettra d'expérimenter et d'échanger autour d'une sélection classique et contemporaine. Elle peut être élargie à l'offre numérique (applications, serious games, jeux vidéos...) pour tous les publics.

Objectifs :

- S'initier à la manipulation de jeux
- Acquérir des outils pour les choisir et les classer
- Réfléchir à leur intégration en médiathèque ou autre structure d'accueil du public

Contenu :

- Typologie des jeux de société
- Notions d'aménagement et de gestion de projet (acquisition ou promotion des fonds)
- Stratégies de médiation pour favoriser les passages entre jeu et lecture.



Stratégies et outils de médiation du livre (Durée conseillée : 1 journée consacrée à la transmission de la lecture ET 1 journée consacrée au numérique et au lien avec les cultures des jeunes)

Quels livres sont les plus adaptés à l'heure du conte ? Comment inciter les enfants et les jeunes à la lecture, alors qu'ils passent de plus en plus de temps devant les écrans ? Le livre, le numérique et le jeu peuvent-ils cohabiter ? En s'appuyant sur des dispositifs de médiation originaux utilisés par des bibliothécaires, des enseignants ainsi que des auteurs et illustrateurs, cette formation donne des outils pour aborder la médiation du livre. Elle privilégiera les échanges sur les pratiques afin de mener à une réflexion personnelle ou un projet d'équipe.

Objectifs :

- Constituer des corpus thématiques
- Travailler la mise en réseau du livre avec d'autres objets culturels
- Comprendre la culture des jeunes pour la prendre en compte dans ses pratiques

Contenu :

- Des livres et des collections qui facilitent l'activité de transmission
- Une méthodologie de gestion de projet
- Des dispositifs variés (techniques de lecture à voix haute, de mise en scène des livres, d'animation d'activités...)

Un accompagnement à la mise en oeuvre d'un projet d'équipe peut prolonger cette formation.



Concevoir une exposition autour des livres (Durée conseillée : 1 à 2 jours pour renforcer la cohésion de l'équipe en testant plus de jeux)

Créer une exposition autour d'un livre, d'un thème ou de l'oeuvre d'un artiste requiert des moyens et une méthodologie. Cet outil de médiation peut favoriser la rencontre avec l'art et la lecture, mais également offrir une véritable expérience de visite. Le choix des images et leur mode d'exposition doit donc être étudié en fonction du discours et du public visé. Comment donner une vie autonome à une illustration ? Quelle médiation mettre en oeuvre autour de ce projet ?

Objectifs :

- Découvrir des univers d'illustrateurs et les clés de leurs images
- Fédérer une équipe autour d'un projet crossmédia
- Imaginer des formes de médiation actives et originales

Contenu :

- Une méthodologie de gestion de projet
- Des outils pour réfléchir à la mise en forme d'une exposition
- Des exemples pour s'inspirer

ELARGIR LES HORIZONS



Petits éditeurs de création et niches éditoriales (Durée conseillée : 1 journée)

Les éditeurs indépendants publient des livres étonnants, souvent de grande qualité grâce au soin apporté à chaque ouvrage. Ils portent une attention particulière à la conception de leur catalogue pour transmettre des valeurs ou un message esthétique ou militant. Quels sont les profils de ces passionnés spécialisés dans les livres de théâtre, les albums tactiles, les livres audios ou encore les questions de genre ? Quels stratagèmes mettent-ils en place pour financer cette activité et assurer une visibilité à leurs titres face à la surproduction éditoriale ?

Objectifs :

- Découvrir des éditeurs atypiques et leurs démarches
- Comprendre l'écosystème de la chaîne du livre et ses enjeux
- Compléter ses références avec des livres hors des sentiers battus

Contenu :

- Une cartographie de la petite édition et de sa production pour la jeunesse
- Les modèles inventifs des éditeurs indépendants et leurs difficultés
- Une bibliographie de livres thématiques exigeants



Des livres et des jeux d'artistes (Durée conseillée : 1 journée)

Quand des artistes de disciplines variées se penchent sur la création pour les enfants, cela donne des objets étonnants. Leurs livres d'artistes sont de véritables sculptures de papier, pop-ups faits à la main ou albums en impression limitée, et leurs jeux rivalisent d'inventivité. Aujourd'hui, une nouvelle génération de créateurs expérimente aussi avec le numérique. Qui fabrique ou diffuse ces objets artisanaux ? Comment utiliser ces livres rares et ces applications atypiques avec les enfants ?

Objectifs :

- Se familiariser avec l'édition artisanale
- Acquérir des repères et des outils pour comprendre ces créations
- Mener une réflexion sur l'art et sur le livre objet

Contenu :

- Des livres et jeux d'artistes et la démarche de leurs créateurs
- Les éditeurs et associations spécialisés dans cette niche éditoriale
- Des pistes de médiation pour sensibiliser les enfants à ces livres rares et fragiles



Utiliser les ressources numériques dans le dispositif d'apprentissage d'une langue étrangère (Durée conseillée : 3 heures ou 6 heures pour y articuler un atelier pratique)

Comment initier les plus jeunes à une langue étrangère grâce au numérique ? Quelles applications séduisent les adolescents et les adultes apprenants ? Quels livres numériques sont dignes d'intérêt et comment les utiliser en classe, en ateliers, même si les participants ne sont pas équipés d'un dispositif personnel ? Les ressources numériques, en stimulant les enfants par la qualité du texte et du graphisme, sont des matériaux innovants pour donner le goût de la lecture. Cette sélection approuvée par des enseignants aide à se repérer dans la production. Un atelier ouvrira à la réflexion sur la complémentarité entre lecture et ludisme offerte par ces ressources.

Objectifs :

- Se doter de nouvelles pistes pédagogiques pour transmettre une langue en utilisant des livres numériques et des applications
- Classer des histoires numériques par niveau de difficulté
- Apréhender l'interactivité comme outil de transmission linguistique

Contenu :

- Une typologie des livres numériques et des applications
- Des ressources créées par des éditeurs exigeants et reconnus
- Un corpus varié puisant dans les contes, les sciences ou l'histoire de l'art

Nota Bene : *Le corpus « ressources en français » contient essentiellement des créations francophones ou existantes en version multilingue, tandis que la formation sur les ressources anglophones contient majoritairement des créations anglaises et américaines.*

Prérequis : *Une connaissance des usages des tablettes numériques est nécessaire. Possibilité d'organiser une journée d'initiation à l'utilisation de l'outil et au téléchargement de contenu.*

DEVELOPPER VOTRE BIBLIOTHEQUE



Aménager ou réaménager la bibliothèque (Durée conseillée : 2 journée)

Lieu de création, d'apprentissage et de socialisation, la bibliothèque doit régulièrement intégrer de nouvelles collections et s'adapter à de nouveaux usages. Pour cela, l'aménagement d'une bibliothèque passe avant tout par une réflexion pour conjuguer les espaces, les collections, et les besoins des publics. Comment favoriser la communication entre différentes sections, et prévoir au sein d'une seule pièce une spécialisation de l'espace pour créer des zones de lecture et de circulation ? A partir de l'analyse de l'aménagement de bibliothèques et médiathèques de tailles variées, des ateliers conduiront les professionnels à s'interroger sur les moyens de mettre en valeur leurs fonds, sur l'ergonomie des mobiliers et sur l'intérêt d'une signalétique.

Objectifs :

- Identifier les spécificités de l'aménagement contemporain des bibliothèques
- Connaître et prendre en compte les besoins et attentes des publics
- S'interroger sur son aménagement actuel

Contenu :

- Un inventaire des solutions d'architecture intérieure plébiscitées par les bibliothèques
- Des techniques d'exposition et de médiation modulables en fonction des espaces
- Une sensibilisation aux nouveaux usages littéraires, culturels et vidéo-ludiques des publics



Développer des partenariats en bibliothèque (Durée conseillée : 2 journée)

Le développement des partenariats en bibliothèque est essentiel à toute stratégie d'élargissement des publics. Quel projet durable ou événementiel envisager autour du livre et de la lecture ? Avec quels organismes collaborer pour sensibiliser des publics éloignés de la lecture, ou pour accompagner des groupes d'enfants, d'adultes, des personnes en situation de handicap ? Cette formation explorera les nombreuses formes de livres pour tous les âges, et leurs atouts en fonction des publics. Une initiation aux techniques de médiation permettra aux professionnels d'interroger leur pratique et d'imaginer, construire et animer des projets en partenariat.

Objectifs :

- Comprendre l'intérêt du partenariat en bibliothèque
- Savoir repérer et identifier les partenaires potentiels
- Etre capable de monter un projet et de l'évaluer

Contenu :

- Un panorama des différentes voies d'expérimentation qui offrent au public les moyens d'accéder aux œuvres
- Un zoom sur des incontournables du paysage éditorial et une typologie des lecteurs
- Une méthodologie de gestion de projets en partenariats

CONTACTS

COLOMBINE DEPAIRE



Gestionnaire de projets culturels et événementiels

illustration@picture-this.fr

06 59 76 13 51

CLAIRE HAUTOT



Chargée du développement commercial international

communication@picture-this.fr

Un projet PICTURE THIS!
www.picture-this.fr

*Picture
This!*