



Monster  
Punks

Illustration  
numérique 2D & multimédia  
Travail de fin d'étude  
Bénédicte Struvay

# Sommaire

Synopsis (fr & eng)	3
Présentation	5
Conception	6
.Univers	7
.Evolution des personnages	8-9
.Présentation des MP	10-13
Pièces interactives & supports	14-15
Produits dérivés	16-17
Charte graphique et droits	18-19
Curriculum Vitae (fr & eng)	20-21



# Synopsis français

Imaginez un monde où les monstres vivent parmi nous. Arrivant directement de l'espace, dans lequel ils lévitent jusqu'à être aspiré par l'attraction terrestre. Imaginez que ces monstres soient capables de prendre apparence humaine. Mais leur aptitude à s'adapter à notre mode de vie s'arrête là. En effet, ces monstres trouvent insupportable ce que nous autres, humains, adorons. Ce qui est beau, mignon, sucré, rose, brillant,...

Pour survivre dans cet univers hostile, ils vont tout faire pour empoisonner la vie des êtres parfaitement insupportables que nous sommes à leurs yeux.

# English synopsis

Imagine a world where the monsters live among us. Arriving directly from the space, in which they levitate to be sucked up by the gravity. Imagine that these monsters are capable of taking human form.

But their ability to adapt to our lifestyle stops there. Indeed, these monsters find intolerable that we, humans, love. What is beautiful, cute, sweet, pink, shiny, ...

To survive in this hostile environment, they are going to make everything to poison the life of the perfectly unbearable beings whom we are for them.



Interface du blog destiné à accueillir  
le webcomic hebdomadaire Monster Punk.

# Présentation

Monster Punk est un projet d'illustration numérique destiné à la plateforme web.

## Objectifs :

Le but est de profiter des avantages proposés par le web tels que :

- Ajouts d'interactions entre le spectateur et le produit,
- Immersion par le son et l'animation,
- Facilité de promotion du produit via les plateformes sociales.

Dès le début, Monster Punk fut envisagé comme un outil cross-media, qui au travers d'applications diverses, investiraient la plateforme web. Le Webcomic hebdomadaire, jeux en ligne, optimisation pour Smartphone,... Sont des sujets qui ont été abordés. Monster Punk se prête à tout cela et n'attend qu'un bon programmeur pour s'épanouir.

## Deux univers graphiques :

Monster Punk se présente comme un collectif d'artistes. Benjamin Grimonprez et Bénédicte Struvay ont créé ensemble un univers et des personnages et les illustres dans des espaces temps différents. Ainsi vous pouvez découvrir les Monster Punk durant l'enfance mais aussi à l'adolescence alors qu'ils sont collégiens à la Sewer Underground Academy.

# Conception

## Univers :

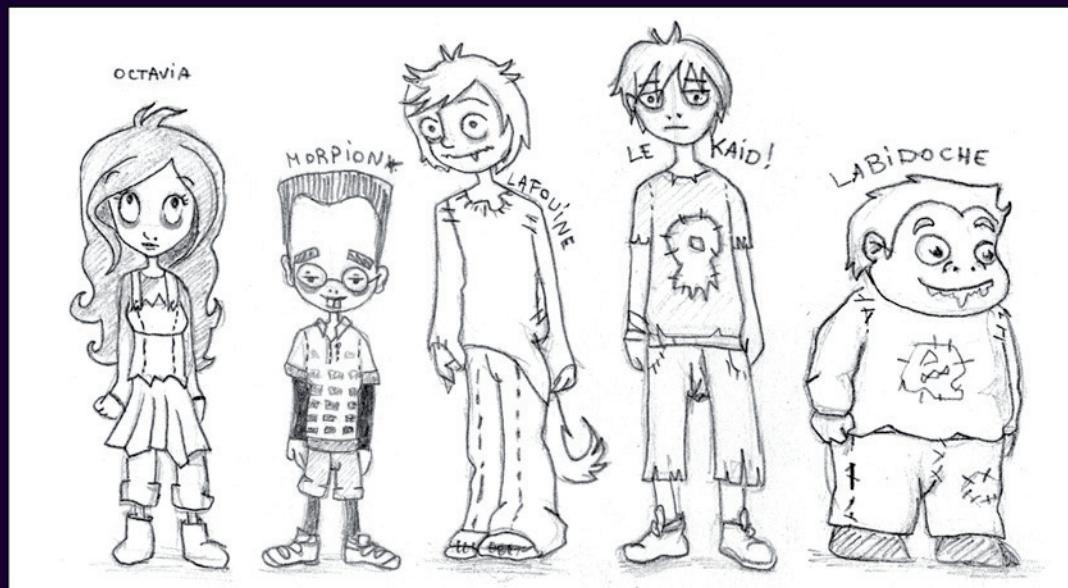
Benjamin Grimonprez et Bénédicte Struvay ont imaginé ensemble un univers semblable au notre mais où vivraient parmi nous des monstres. Contrairement à nous ils adorent tout ce qui est laid et effrayant. Ils aiment donc s'emparer d'objets humains et les modifier selon leurs gouts. Dans la première partie de leur vie ils vivent dans une cabane dans une forêt située à Joievivre. Dans la partie illustrée par Bénédicte Struvay, ils sont internes à la Sewer Underground Academy, un collège qui se situe dans les égouts sous la rue de l'effroi.



Monster  
Punk's

## Personnages :

A l'origine, Monster Punk était composé d'Octavia, Morpion, Lafouine, Lekaid et Labidoche. Certains ont été conservés, d'autres changées ou ont subis des mutations.

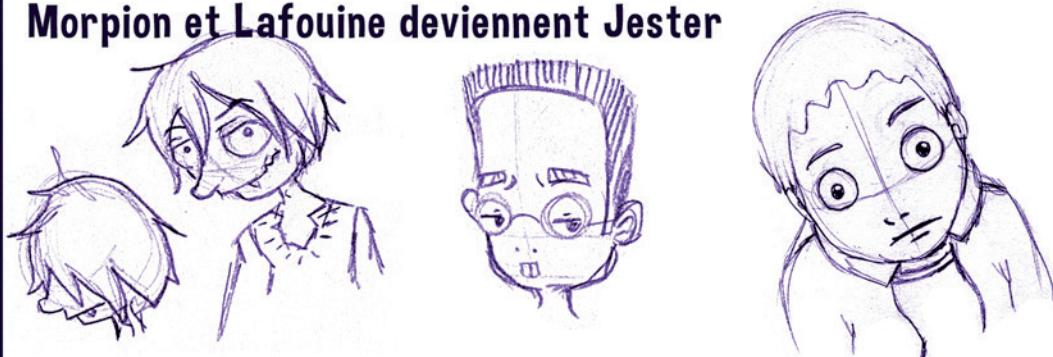


# Evolution des personnages

## Evolution d'Octavia



## Morpion et Lafouine deviennent Jester



## Evolution de Labidoche



## Apparition de Primerose



CHAMB  
CLASS  
B

TERRIER  
DES BAS  
SABLE



## Octavia

Octavia est une jeune fille très arrogante et maladroite. elle est passionnée par les arts martiaux et l'univers des Ninjas. Ses cheveux s'animent tels des serpents , elle peut s'en servir pour saisir des objets ou se hisser quelque part. Elle est également capable de cracher de l'encre à la manière d'une pieuvre, malheureusement cette aptitude lui joue souvent des tours car elle se déclenche dès qu'elle sursaute.



# Jester

Jester est une fusion entre le personnage de Lafouine et du Morpion. Il est très bricoleur et a des affinités avec les animaux, en plus particulier avec les insectes. C'est un être instable et colérique. Toujours à l'affut. Il adore jouer des mauvais tours aux humains et aux autres monstres avec ses inventions de malheur !





## Primerose

Primerose est un personnage imaginé entièrement dans la seconde phase de création. Elle contrôle un mannequin depuis sa forme de monstre en se déguisant en la robe de celui-ci. Son pouvoir spécial est sa capacité à lâcher des gaz toxiques très malodorants. Le contraste entre la personnalité du monstre et l'air gentillet de la poupée est extrême et surprenant. Elle n'a pas son égal pour gâcher l'ambiance



# Labidoche

Labidoche est le personnage qui est resté le plus fidèle à l'idée initiale. C'est un garçon très glouton dont la bave à des propriétés monstrueuses. Lorsque celle-ci touche un objet ou un être vivant, elle le transforme directement en quelque chose d'épouvantablement laid et vicieux. Il a un langage très limité qui concerne principalement la nourriture. Ses mets préférés sont les chihuahuas et les chaussettes puantes.





# Pièces interactives

Découvrez quelques pièces de la Sewer Underground Academy avec les Monster Punk !

Chaque pièce apporte son lot de surprise, d'animation, de sons, d'histoire et d'informations.

**Primerose** vous attends dans la **chambre des Monster Punk**. Une occasion d'en apprendre un peu plus sur les personnages principaux de cette histoire monstrueuse.

Prenez par **le couloir** et rencontrer **Jester**, il est occupé à tester l'une de ses inventions. Cliquez sur les tableaux pour découvrir certains des monstres les plus illustres de l'histoire et leurs inventions.

Plus loin vous trouverez sans doute **Labidoché** dans **la cuisine** en train de se goinfrer, comme toujours. C'est l'occasion d'en apprendre un peu plus sur les habitudes alimentaires des monstres. Que diriez-vous d'un peu de Toutoufrits?

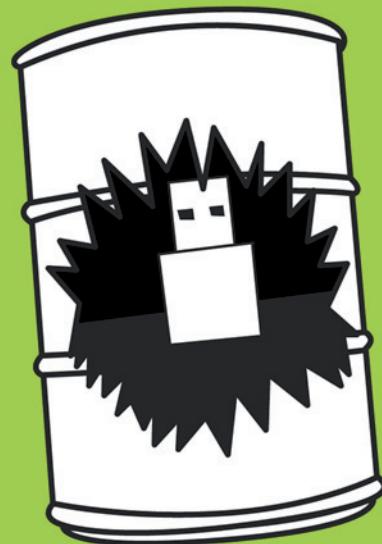
**La Rue de l'Effroi** est une zone importante car elle fait le pont entre les deux projets. Cette zone a été sinistrée après un incident qui se déroule à la fin de la partie illustrée par Benjamin Grimonprez. Elle permettra donc de découvrir ce qui s'y est passé et de découvrir les autres planches liées à leur enfance.

# Produits dérivés

## Produit final

Monster Punk est un projet entièrement numérique. Pour s'inscrire dans cette génération de projet dématérialisé nous avons choisis de le distribuer sur un support adapté à l'époque : une clé USB.

Celle-ci est personnalisée et glissée  
dans un packaging en forme  
de fût de matière toxique afin  
de coller à l'ambiance déjantée du projet.





# Charte graphique et droits



Monster  
Punks

#b2d235



Monster  
Punks



## Bases de DeviantArt:

BubbleBases (male base 1), NekoNinja12 (male base 1), Yummehcrayons (Scream for safety base), Aqua999 (battle girl base), Ximona (Haruna Sakura Reference Sheet Base), tragedie-50 (Ninja Girl Base 3), Lunar-Hibiki (insane base).

## Typographies libre de droit

Logo

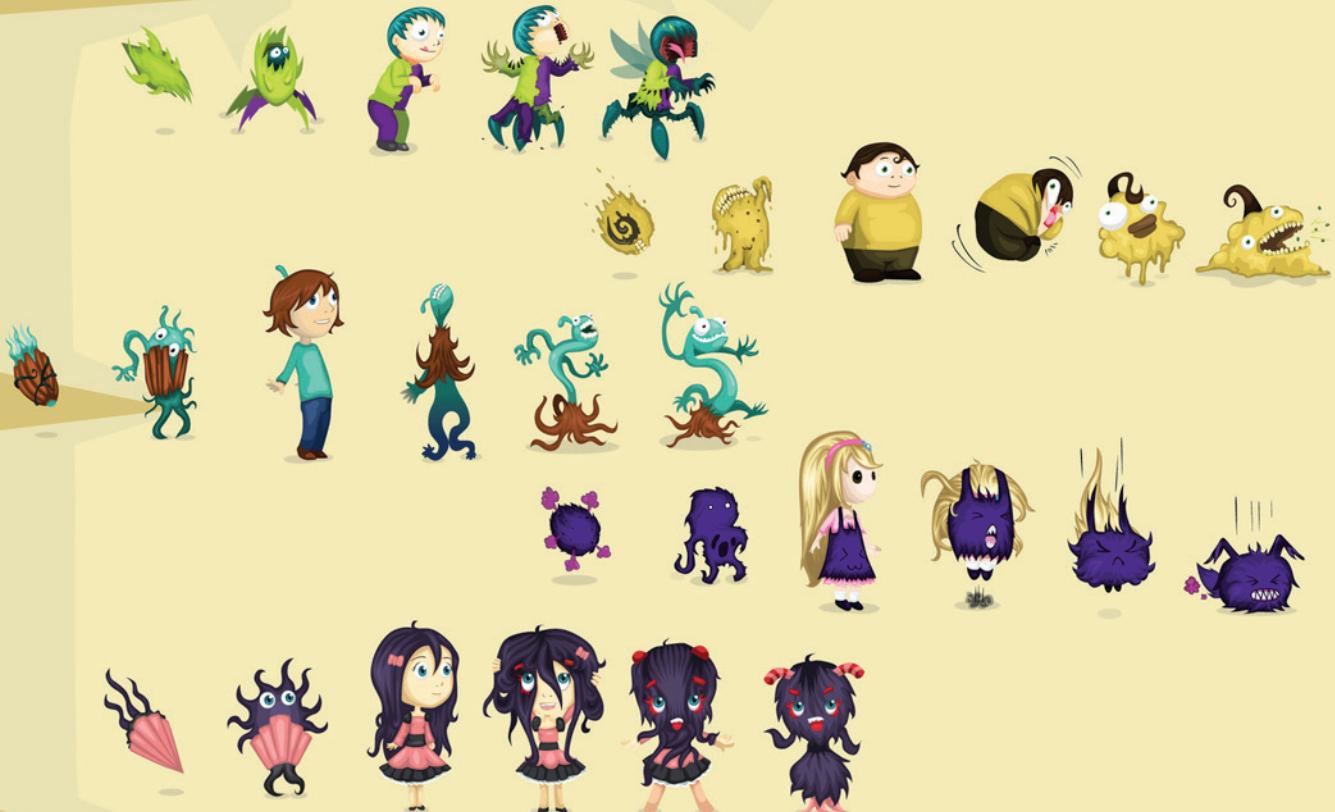
Magical School One

Dans le flash

Dimbo, Freebooter Script, korean  
calligraphy, SUPER MARIO,  
TRASHHAND.

Sur les affiches

BUDMO, ELECTRONIC HIGHWAY SIGN



Transformation des Monster Punk de l'état de particule à celui de monstre  
Croquis par Benjamin Grimonprez, mise en couleur par Bénédicte Struvay.

# Bénédicte Struvay

9, Grand rue  
4870 Trooz  
Tel : 0486/797618  
eivy-heaj.blogspot.com  
Mail : eivy@live.fr



## INFOGRAPHISTE Illustration et webdesign

### ETUDES ET DIPLÔMES :

- 2006 - 2012 : Ecole Supérieure d'infographie Albert Jacquard  
Webdesign et multimédia & Animation et Illustration 2D
- 2005 - 2006 : INPRES Seraing - Infographie.
- 2001 - 2005 : CESS infographiste à l'ICADI.

### EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES :

- Février 2010 : Maintenance dans un centre d'impression.
- Mai 2005 : Stage infographiste (folders,...) chez Goffinet.

### COMPÉTENCES INFORMATIQUES :

- Logiciels de graphisme.  
(Photoshop, Illustrator, InDesign, Maya, Flash)
- Logiciels son et image.  
(After Effect, Vegas)
- Programmation.  
(HTML et CSS)
- Traitement de texte.  
(Microsoft Word)

### LANGUES :

- Français.  
(langue maternelle)
- Anglais.  
(B2)

### CENTRES D'INTÉRÊTS :

- Culture japonaise.
- Dessin.
- Lecture.

# Bénédicte Struvay

9, Grand rue  
4870 Trooz (Belgium)  
1987-01-09 Belgian  
Tel : 0486/797618  
[eivy-heaj.blogspot.com](http://eivy-heaj.blogspot.com)  
Mail : [eivy@live.fr](mailto:eivy@live.fr)



## Computer Graphics Illustration et webdesign

### EDUCATION AND TRAINING:

- 2006 - 2012 : Ecole Supérieure d'infographie Albert Jacquard  
Webdesign & multimedia &  
Animation & Illustration 2D
- 2005 - 2006 : INPRES Seraing -  
Computer Graphics.
- 2001 - 2005 : Belgian Secondary School (CESS)  
at ICADI in Computer Graphics  
Design.

### WORK EXPERIENCE :

- February 2010 :  
Maintenance at printing center «Recto Verso».
- May 2005 :  
Computer graphics training (folders, ...) in Goffinet.

### COMPUTER SKILLS & COMPETENCES :

- Graphic design  
applications  
(Photoshop, Illustrator,  
InDesign, Maya, Flash)
- Sound and image  
applications.  
(After Effect, Vegas)
- Programming  
languages  
(HTML et CSS)
- Microsoft Word

### LANGUAGES :

- French.  
(Mother tongue)
- English.  
(B2)

### HOBBYS :

- Japanese culture.
- Drawing.
- Reading.

# Making-of

Page d'accueil  
Monster Punk  
Collège

Etape par Etape  
par  
Bénédicte  
Struvay



## Réalisation d'un croquis pour la structure générale de l'illustration

Cette étape permet de se faire une bonne idée de la dynamique de l'image. Les personnages ne sont pas encore aboutis mais les croquis spontanés permettent plus de liberté.



## Croquis des détails des personnages

Après avoir imaginé l'illustration générale je réalise plusieurs croquis des visages des personnages jusqu'à être satisfaite.



## **Mise en couleur d'un personnage**

**Une fois les croquis rassemblés  
la mise en couleur peut commencer.  
J'utilise le logiciel de vectorisation  
Adobe Illustrator CS4.**



## **Mise en couleur d'un personnage**

**Une fois les croquis rassemblés  
la mise en couleur peut commencer.  
J'utilise le logiciel de vectorisation  
Adobe Illustrator CS4.**

**La première étape consiste  
à disposer les couleurs en  
aplats et dessiner les traits.**

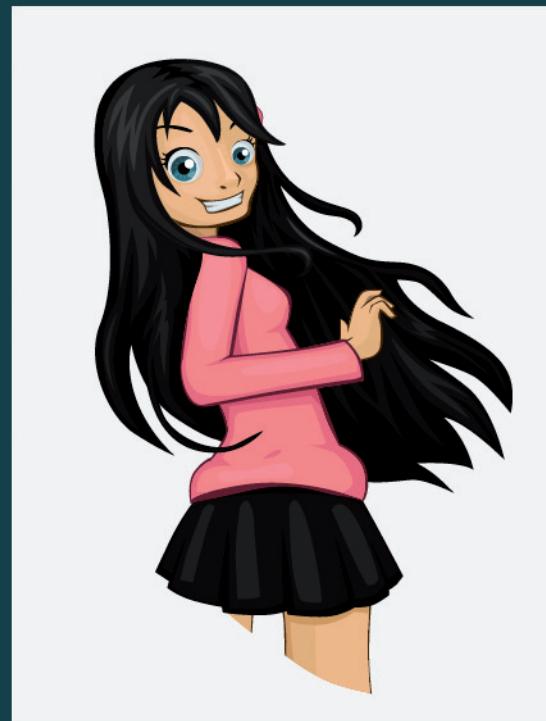


## **Mise en couleur d'un personnage**

**Une fois les croquis rassemblés  
la mise en couleur peut commencer.  
J'utilise le logiciel de vectorisation  
Adobe Illustrator CS4.**

**La première étape consiste  
à disposer les couleurs en  
aplats et dessiner les traits.**

**Ensuite je rajoute les ombres  
et les lumières pour apporter  
du volume au personnage.**



## Mise en couleur des personnages

J'utilise la même technique  
sur les autres personnages.  
Je peux ensuite passer  
au décor de l'illustration.



## Elaboration du décor.

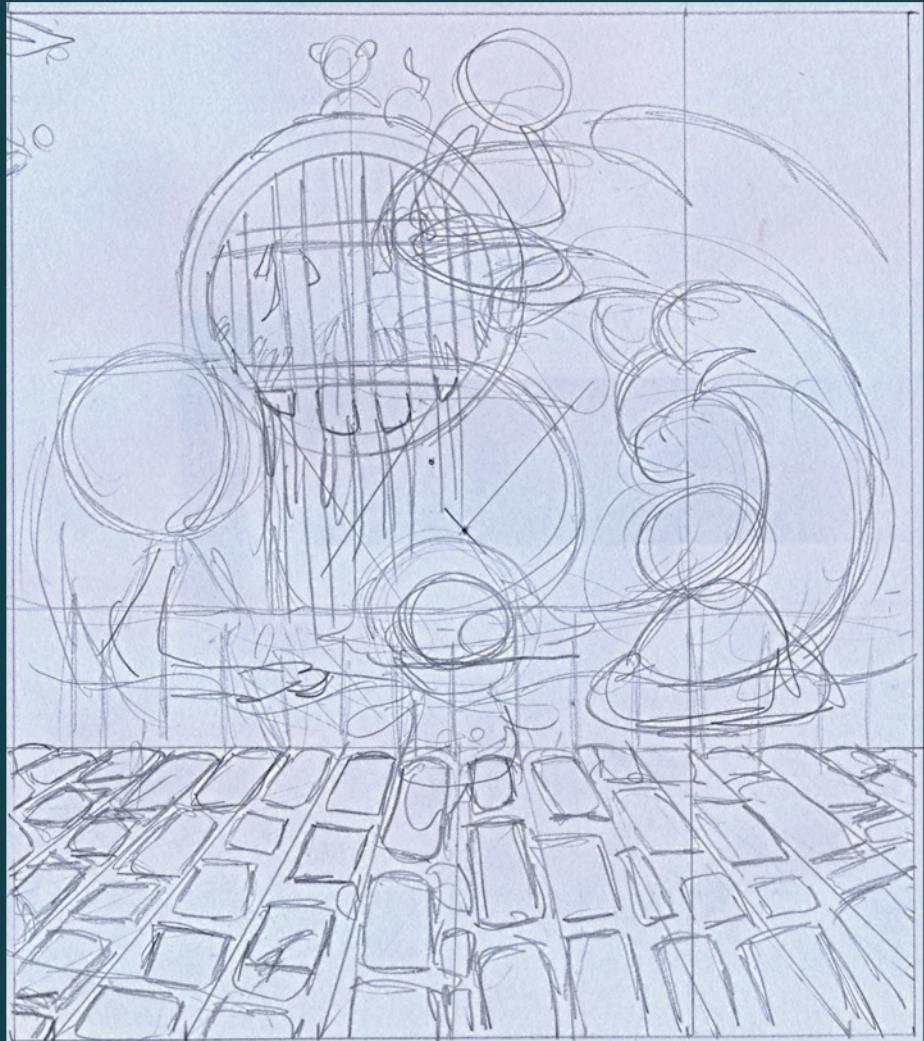
Voici le premier résultat auquel je suis parvenue mais je n'étais pas satisfaite. J'ai donc redessiné un personnage et imaginer un décor différent.



## Elaboration du décor.

Les étapes sont les mêmes que pour la colorisation d'un personnage.

### 1. Croquis



## Elaboration du décor.

Les étapes sont les mêmes que pour la colorisation d'un personnage.

1. Croquis
2. Aplats de couleur.



## Elaboration du décor.

Les étapes sont les mêmes que pour la colorisation d'un personnage.

1. Croquis
2. Aplats de couleur.
3. Volume et détails !

Voilà l'illustration finale !



# Monster Punk



école  
Supérieure  
d'Infographie  
Albert Jacquard

École  
Supérieure  
d'Infographie  
Albert Jacquard

# SOMMAIRE

Synopsis (français et english)	02-03
Présentation	04-05
Conception	06-09
Personnages principaux	10-11

## MAKING OF

- final de la jeunesse	12-15
- Bidons toxiques	16-17

## CV

-Français	18-19
-English	20-21



École  
Supérieure  
d'Infographie  
Albert Jacquard



Dans les profondeurs de l'espace, des spores voyagent de galaxies en galaxies.

Certaines s'écrasent sur terre et évoluent pour donner naissance à des monstres terrifiants.

Ils détestent les belles choses, celles qui sont brillantes, roses, parfumées,... et ils sont la pour les détruire !!!

Pour arriver à leurs fins, ils vont s'infiltrer parmi nous en se déguisant.

Voici l'histoire de jeunes monstres, l'histoire.... des MONSTER PUNK

## SYNOPSIS

In the depths of space, spores travel in galaxies.

Some spores crash on the earth and evolve in terrifying monsters.

They hate beautiful things, shiny things, pink,. and they want to destroy them!!!

To arrive at their ends, they will infiltrate among us while being disguised.

Here a storyof young monsters, THE story of.... PUNK MONSTER

# Présentation

Monster Punk est un projet numérique d'illustration.

L'avantage du numérique, donc du dématérialisé, permet ainsi une propagation rapide et à grande échelle grâce à internet et au moyen de transports de données numériques tel les clefs USB.



En utilisant Flash comme principal support, nous pouvons proposer aux spectateurs aussi bien des images fixes que des variantes plus interactives, animées,...

Le projet final présente donc des illustrations, des BD interactives ou offrant quelques surprises, un jeu,...

Nous pouvons aussi continuer ce projet à l'infini.

Monster Punk se divise en deux parties distinctes:

- la jeunesse des Monster Punk, un groupe de jeunes monstres
- l'adolescence des Monster Punk, reprennant les même personnages

La première partie est effectuée par Grimonprez Benjamin, la seconde par Struvay Bénédicte.

Le travail est donc effectué comme un collectif, mais l'univers et les personnages restent les mêmes, permettant ainsi un échange d'idées permanent, des interactions entre les deux univers, une diversification des interactions et gags proposés,....



# Conception

L'univers:

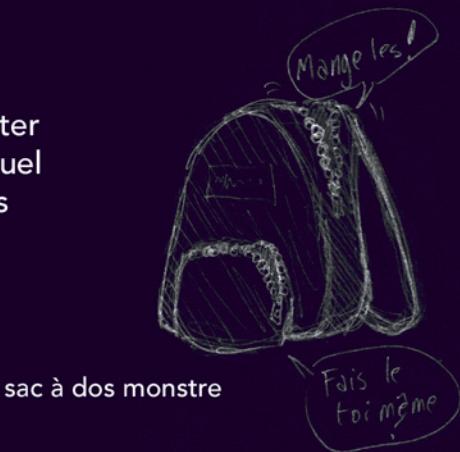
Le projet Monster Punk est donc séparé en deux périodes:

- jeunesse par Grimonprez Benjamin
- adolescence par Struvay Bénédicte

En début de projet, nous étions partis ensemble sur la création d'une période unique pour aboutir à un graphisme final unique.

Nous avions donc fait plusieurs recherches graphiques pour les Monster Punk et leur univers.

Les pages suivantes vont vous présenter les premiers jets ainsi que l'univers actuel après le changement en deux périodes de l'univers par Grimonprez Benjamin



sac à dos monstre



< Labidoche  
à ses débuts

Jester était  
Le Caid >



<Octavia  
avait déjà ses  
cheveux...  
monstrueux

Morpion est  
personnage  
supprimé >



Les monstres sous formes d'enfants ont subis plusieurs changements.

Auparavant, nous pouvions les distinguer directement des humains au premier coups d'oeil.



Reste de la forme monstre...



"Zombie"....



Ombre de la véritable apparence.



Designs quasi définitifs avant le choix de couper en deux périodes.

Cetains personnages ont disparus, prenant leurs traits physiques ou de caractères à d'autres.

On peut aussi voir les prémisses du design de la partie enfance dans les traits. En effet, pour garder un côté manuel au produit final, il était déjà prévu de garder un trait parfois proche des croquis.



La Rue de l'Effroi est un lieu uniquement habité par les monstres.

Comme ils sont une race fort soudée et sur terre depuis des millénaires, les éléments composants ce lieu sont souvent empruntés à divers cultures. Cela s'applique aussi aux habitants.



Pour les humains, vous aurez votre dose de... choupinetterie (comme le prouve ces jolis animaux tout mignons) !!



## Jester

Sadique, fou, colérique,... il est le cas typique de monstre totalement incontrôlable et prévisible.

Comme si il n'était pas déjà assez dangereux comme cela, il met souvent au point des inventions aussi dangereuses qu'imprévisibles.

## Labidoche

Primitif et légèrement stupide, Labidoche est un monstre à l'appétit démesuré. Il adore tout particulièrement les chihuahuas qui pullulent dans la ville humaine de Joievivre.  
Sa bave transforme ce qu'elle touche en chose monstrueuse.



## Octavia

Aussi arrogante que maladroite, elle est passionnée des arts martiaux et des ninjas... qu'elle tente souvent d'imiter.

Ses cheveux peuvent s'animer et lui servir dans divers situations, comme pour grimper aux murs ou attraper des objets.

Elle peut également cracher de l'encre.

# NNAGES



## Primerose

Monstre de type marionnettiste. En effet, elle contrôle un mannequin tout en se dissimulant dans la "robe" pour se mouvoir parmi les humains.

Elle lache des gaz toxiques et adore casser l'ambiance.

## Toximus

Autrefois un monstre féroce et dangereux, il n'est aujourd'hui qu'un monstre totalement raté suite à un mystérieux accident.

Il est souvent un boulet pour le restant des Monster Punk et passe le plus clair de son temps à s'occuper de plantes ou à se cacher de ses compagnons attitrés.



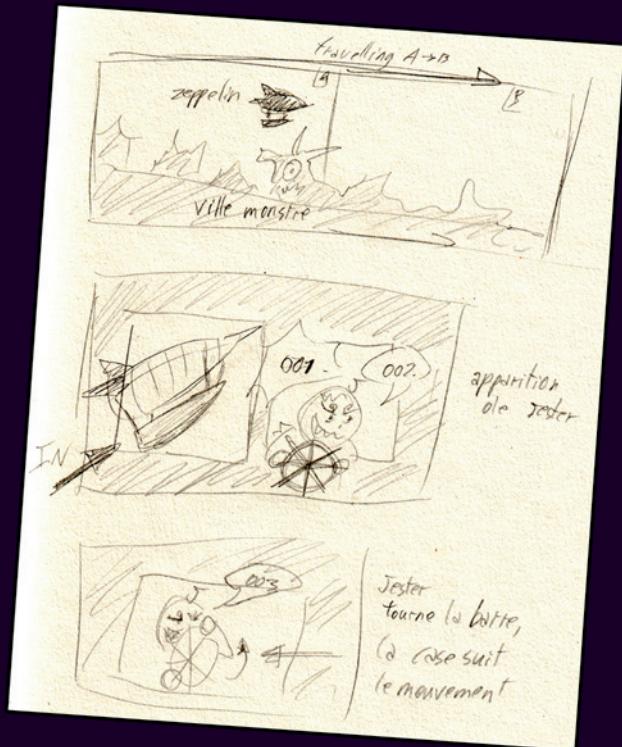
## Candy

La petite Miss Parfaite chez les humains.

Au premier regard, Jester savait qu'elle serait leur ennemi juré. Vous voulez du rose? Des licornes et des bisous? Vous allez être servis !!!

# MAKING OF...

## Final de la jeunesse



Les idées sont souvent écrites en premier lieu ou directement jetées sur du papier pour pouvoir garder les plans, vues,... me venant à l'esprit.

On peut comparer ce découpage à des storyboard car au final, certaines techniques seront empruntées au cinéma et films d'animations.

Certains jets sont parfois tellement poussés qu'ils seront utilisés tels quels pour les versions scannées, donc définitives.

D'autres gags, comme l'intro, étaient déjà dessinés sous formes de planches BD lors du premier projet Monster Punk.



Des croquis suivant les idées trouvées sont ensuite effectués.

Ensuite, ils sont affinés afin de ressembler au dessin de gauche.

Après avoir été scannés et parfois retouchés sur PC, les divers éléments sont mis en couleurs numérique en suivant les chartes établies.



Notre mission va pouvoir commencer!

Pour la police d'écriture, je me suis tourné vers le manuel afin de garder une cohérence avec le design au crayon des personnages, décors, ...

Cela permet également de renforcer le côté fait main une fois le travail terminé, pour gommer légèrement le côté numérique du projet.

# MAKING OF...

## Final de la jeunesse (suite)



Une bibliothèque comprenant les divers éléments détournés est ensuite constituée afin de les retrouver rapidement lors de la phase suivante.

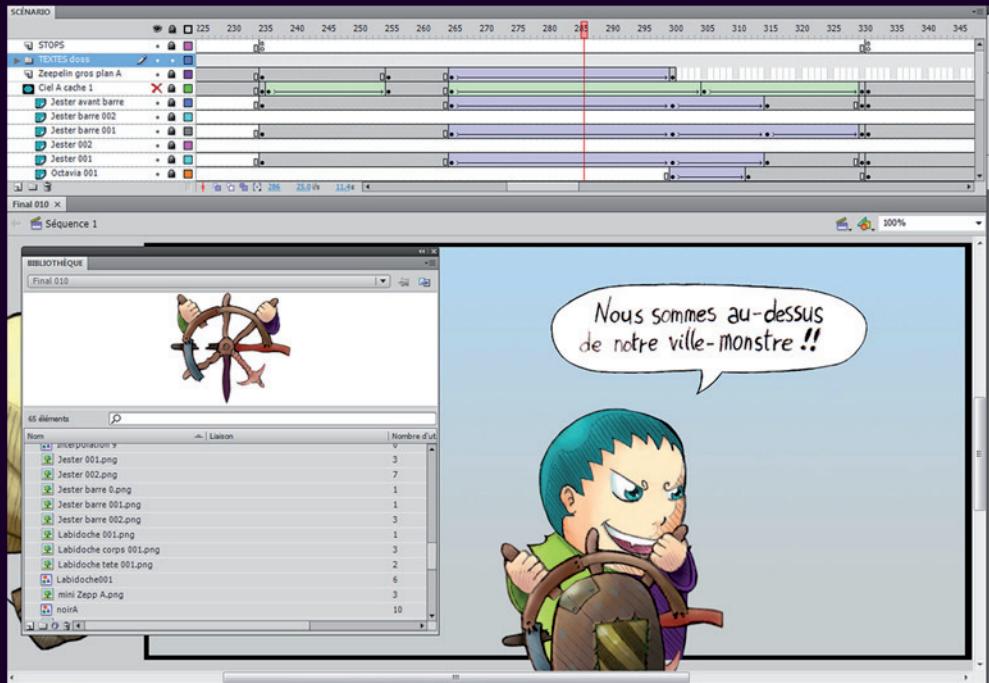
Chaque élément existe, suivant le besoin, en jpeg ou png.  
Le png permet de garder transparent les zones détournées.



Chaque élément est donc vérifié avant d'être importé dans Flash.

Il arrive que certains éléments passent mal, mais la bibliothèque Flash permet de rapidement les changer sans bouger à la timeline.





Nous voici donc dans Flash.

Chaque élément est pioché dans la bibliothèque (en bas à gauche) pour être disposé dans la scène (en bas à droite).

La timeline (en haut) me permet de contrôler chaque élément afin de les faire bouger, rajouter des effets, coder,....

La suite est le produit finis, à découvrir par vous même.

# MAKING OF...

## Bidons toxiques



Pour présenter un emballage des clefs USB digne des Monster Punk, il nous fallait....  
**UN BIDON TOXIQUE !!!**  
Malheureusement nous ne pouvions sois-disant pas en utiliser un vrai.

Avec patience et doigté, la première étape était de découper des caches dans du ruban adhésif.

Il fallait des formes de dents, donc couper des triangles en pagaille avant des les poser.



Il fallut limer certaines traces de moulures pour ne pas avoir de reliefs indésirables plus tard.

Le cache en place, le bidon fut sous-couché à la bombe plusieurs fois.

Le couvercle fut également fait à part pour garder de la peinture des deux cotés.



Une fois secs, les divers éléments du bidon furent peint.

Une couche de glacis verdâtre fut également passé pour avoir des reflets verts maladifs à la lumière du jour.

La plus grosse partie terminée, il restait le moment fatidique...

... enlever le cache.

La peinture passée à la bombe s'était introduite dans certains endroits du cache, il fallait donc gratter les bavures... et retirer les restants de colle du ruban adhésif sur la partie translucide.

Un test à la lumière fut concluant.



# CV (français)

## Grimonprez Benjamin

Rue Salzinnes-les-Moulins, 7

5000 Namur

Belgique

Tél: +32(0)81 74.12.35

GSM: +32 (0)478 99.67.95

e-mail: grimonprezb@hotmail.fr



## Formation :

2009-2012 HEAJ - Haute Ecole Albert Jacquard - Namur - option Animation et Illustration

2007-2009 HEAJ - option Jeux Vidéo

2005-2007 HEAJ - Infographie

2005 Obtention du CESS - Athénée Royal François Bovesse de Namur - sciences économiques

## Logiciels connus :

3DsMax, Maya : bonnes connaissances (maîtrise en animation)

Photoshop : maîtrise

Painter : bonnes connaissances

Illustrator : bonnes connaissances

Flash : bonnes connaissances

Sound Forge : connaissances

Vegas : connaissances

Programmes de bureautique: Word, Excell, Acrobat Reader, InDesign,...

### **Langues :**

Français : langue maternelle

Anglais : bonnes connaissances techniques

Néerlandais : connaissances de base

### **Expériences professionnelles :**

2010-...: Illustrateur freelance

2010: Stage Zorobabel (animation, stopmotion, flash,...)

2010: Illustrateur pour un numéro du journal de la Banque de la Poste

2010: Illustration du projet Appolo (Banque de la Poste)

2004-2005: Illustrateur (BD/illustrations) pour le journal des élèves de l'Athénée Royal François Bovesse de Namur

### **Concours et prix remportés :**

2012 : Starcraft 2 Fan Art Contest – gagnant d'un prix

2010: Ultramarines - The Movie - Design a Standard Competition : gagnant européen

2010: Trolls et Bestioles - Musée de l'Art fantastique de Bruxelles : Gagnant - exposé

2009: 1er prix sur le thème du paradis du site/forum Manga Supreme

2008: Warcraft - Saint Valentin : mention honorable

2007: Guild Wars - Halloween

2007: Japan Expo - gagnant du concours "Shaman King"

2004: Tempête du Chaos - concours Games Workshop : mention

2001: Festival de La Grande Ourse - concours de BD : mention

# CV (english)

## Grimonprez Benjamin

Date of birth: 01/15/1985

Rue Salzinnes-les-Moulins, 7

5000 Namur

Belgique

N°: +32(0)81 74.12.35

GSM: +32 (0)478 99.67.95

e-mail: grimonprezb@hotmail.fr

## Education :

2009-2012 HEAJ - Haute Ecole Albert Jacquard - Namur - 2D Animation and Illustration

2007-2009 HEAJ - Video Games

2005-2007 HEAJ - computer graphics

2005 CESS (A-levels)- Athénée Royal François Bovesse de Namur - Economics Sciences

## Softwares:

3DsMax, Maya : Good skills

Photoshop : Good skills

Painter : Good knowledge

Illustrator : Good knowledge

Flash : Good knowledge

Sound Forge : Knowledge

Vegas : Knowledge

Word, Excell, Acrobat Reader, InDesign,...: Knowledge

### **Langues :**

French : Mother tongue

English : Good skills, both written and oral

Netherland : Good knowledge

### **Professional experience/employment:**

2010-...: Computer graphic freelance

2010: Trainee at Zorobabel Belgium (animation, stopmotion, flash,...)

2010: Illustrator for "La Banque de la Poste"

2010: Appolo Project (Banque de la Poste)

2004-2005: Illustrator (Comics,...) for a students magazine of the Athénée Royal François Bovesse de Namur

### **Contests :**

2012 : Starcraft 2 Fan Art Contest

2010: Ultramarines - The Movie - Design a Standard Competition : european winner

2010: Trolls et Bestioles - Musée de l'Art fantastique de Bruxelles

2009: 1st in "Paradise Contest" on the old website/forum Manga Supreme

2008: Warcraft - Saint Valentin

2007: Guild Wars - Halloween

2007: Japan Expo - "Shaman King" contest winner

2004: Chaos Tempest - Games Workshop

2001: Festival de La Grande Ourse - Comics contest

**Travail de fin d'étude**  
**Benjamin Grimonprez**  
**& Bénédicte Struvay**

