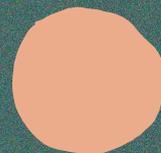


* Ombeline LHEUREUX

Maximilien BRICOUT

Camille JOSSERAND

Jérôme TRAMEAU



Frontières psychiques

SI28 - A21



Remerciements

C'est un merci immense que nous lançons à Monsieur Bouchardon, qui nous a animé.es de sa passion pendant un semestre. L'élan qu'il a déposé chez nous ne s'éteindra sans doute pas de sitôt. Merci pour votre bienveillance, votre aiguillage, toute votre bibliothèque numérique à magie et votre enthousiasme rayonnant.

Un énorme merci à Elodie Gratreau, qui nous a volontiers partagé son histoire et ainsi permis à ce projet d'exister. Nous lui sommes très reconnaissant.es pour tous les indices qu'elle nous a permis de voir au sein du monde des troubles psychiques. Nous sommes très admiratif.ves envers ton parcours et l'énergie que tu mets au quotidien pour le transformer.

Merci beaucoup aussi à Nicola Milani (alias lebouc), qui nous a épaté.es avec ses compositions musicales. Bravo chef, grâce à toi notre dispositif est habité d'une vie que l'on n'aurait pu atteindre sans toi.



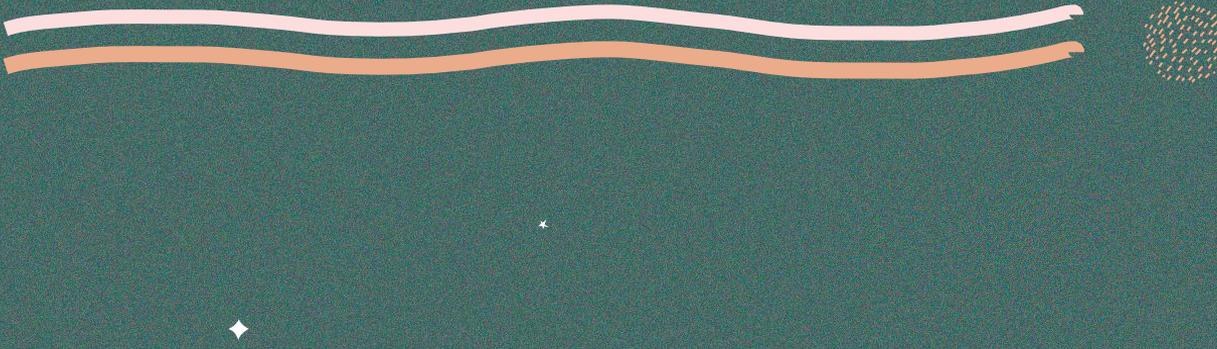
Nous espérons que cette expérience pourra aider certain.es, dans leur compréhension d'un.e autre ou dans un

apaisement avec soi.



01

Note d'intention





Concept

Le malade mental. L'hystérique. Le taré. Le fou.

Le monde des troubles psychiques apeure, paralyse ou éloigne. C'est un continent étranger, voire anormal pour ceux qui n'y vivent pas. Nous manquons souvent d'images auxquelles nous accrocher pour approcher la compréhension de ces cerveaux qui fonctionnent autrement, parfois confinés aux stéréotypes de la folie. Cela tend à générer chez les personnes concernées un sentiment de dysfonctionnement et de marginalité.

Pourtant, 1 personne sur 3 est amenée à vivre temporairement ou à vie un trouble psychique.

Considérant cela, nous souhaitons créer une expérience immersive qui reproduise certains motifs d'affections mentales qui ont un caractère handicapant. A cette fin, nous exploitons les différents canaux d'une interface interactive numérique afin de faire sentir au participant.e l'intrusion d'un trouble psychique dans la vie d'un individu qu'il incarne, jusqu'à sa bascule dans la détresse puis son chemin vers l'acceptation, la réconciliation avec soi et ses logiques.



Concept

Nous cherchons à synthétiser des signaux de troubles tels que la détresse, la perte de contrôle, l'impuissance, les biais, etc. L'idée est que le participant expérimente temporairement des états discursifs et perceptifs qu'il n'a pas eu l'occasion de connaître, afin d'augmenter son champ de sensibilités et de compréhension.

Sachant que bien qu'il existe des catégories psychiatriques afin d'aiguiller les traitements, chaque trouble se vit singulièrement. On ne peut qualifier un trouble de manière indifférenciée, comme une recette de motifs logiques et perceptifs précis, de symptômes particuliers. La schizophrénie, les troubles borderline, l'anorexie mentale ou la dépression se vivent pour chacun.e différemment, selon les subjectivités en jeu.

C'est pourquoi nous prenons le parti de nous appuyer, du début jusqu'à la fin de l'expérience, sur le témoignage riche d'une étudiante, Elodie.

Nous décrivons son expérience et les particularités qui lui sont propres. Ainsi, nous ne prétendons pas, dans la première partie du dispositif, couvrir tout le spectre de l'anorexie mentale, mais modéliser par nos choix techniques son récit, restitué depuis sa perspective actuelle. Il en est de même pour le reste de l'expérience.



Public cible

Cette mise en immersion est proposée à un public hétérogène. Elle s'adresse à toute personne ayant l'envie de se mettre à la place d'une personne touchée par ces troubles, dans un souci de curiosité ou de compréhension. Peuvent donc être intéressées des proches à une personne vivant des troubles psychiques ou à des personnes jusqu'alors étrangères à ce genre de différences mentales.

En outre, de part sa nature de témoignage, notre dispositif visibilise avec une intention de fidélité un parcours personnel particulier. Il revêt donc une valeur de partage et une portée symbolique qui peuvent faire du bien à une personne concernée individuellement par un (ou des) trouble.s psychique.s.

Cependant, notre expérience étant articulée autour de trois types de respirations (une mise en situation concrète dans l'anorexie mentale, un support symbolique de la chute puis un propos de fin relais d'espoir), sa réception peut être très composite. C'est pourquoi nous avertissons, en amont du récit expérimental, des risques immanents à l'essence du propos relayé, qui vont à la rencontre de l'idiosyncrasie de chacun.e.

Les troubles psychiques confrontent les individus à des réalités spéciales, souvent violentes, qui sont ainsi susceptibles d'agir brutalement sur l'intimité émotionnelle du participant.e.



Objectif

Notre intention est de montrer de nouveaux possibles perceptifs à l'utilisateur.ice afin qu'il les inclue dans sa compréhension des troubles psychiques. Nous souhaitons proposer une expérience multimédia interactive qui rende compte d'exemples d'affections mentales, telles que les troubles de l'humeur, la surcharge émotionnelle, les distorsions cognitives, le contrôle obsessionnel ou la perception de soi altérée.

L'objectif est d'aborder la question sous un angle immersif et empathique : que l'utilisateur.ice puisse voir le trouble depuis la perspective de celui.celle qui l'éprouve. Cela implique de proposer des prises pour ressentir et comprendre les souffrances en jeu dans certains troubles (ou au moins entreprendre une démarche en ce sens).

Nous espérons ainsi que notre dispositif emmène vers une adaptation du comportement relationnel, un changement dans la façon d'interagir avec l'autre, éveillée de sensibilités nouvelles. En somme, ressentir, comprendre et s'outiller d'un regard bienveillant et inclusif, afin de savoir mieux aider les personnes concernées par certains troubles psychiques.



Objectif

Notre visée n'est pas pédagogique mais symbolique.

S'il y a un message que nous souhaiterions faire passer, c'est celui de la compréhension, autant pour ceux qui sont concerné.es indirectement par des troubles psychiques, que pour ceux qui le sont plus directement.

Enfin, pour ce dernier type de participant.es, nous leur proposons un exemple d'un vécu d'une étudiante, où un apaisement, bordé de bienveillance envers soi, a pu soulager le quotidien, malgré les souffrances fortes et l'instabilité cyclique causés par les troubles.

Nous aimerions qu'iels puissent, à travers ce projet, se sentir reconnu.es sans se sentir prisonnier.es de l'étiquette du pathologique. Être différent.e ne signifie pas être malade. Être différent.e, c'est juste vivre les choses d'une autre façon.





02

Cahier des charges





Ressources, navigation, interactivité, techniques

ACCUEIL



Visuel

Visuel symbolique : la psyché

Pour accueillir le.la participant.e, nous avons opté pour une animation Javascript du site <https://js1k.com>. Il symbolise la réalité multiforme des psychismes, matière mouvante et singulière à chacun.e.

Audio

Audio symbolique : la musique



L'audio occupe une place importante dans notre expérience, de la première page à la dernière. Les musiques sont toutes composées par un ami, Nicola Milani, dont le pseudonyme musical est lebouc. Cette musique d'entrée clôture aussi l'expérience, accompagnant la page de crédits. Il a composé toutes ses musiques sur FL Studio et XFER Serum.



Ressources, navigation, interactivité, techniques

PARTIE 1



Visuel



Visuel indiciel : la jauge de contrôle et le coin de page du journal

L'anorexie mentale, au-delà de se traduire par une perte d'appétit alimentaire, se caractérise par une perte d'appétit total, une apathie, un épuisement de la capacité de désirer. Dans l'anorexie d'Elodie, le contrôle occupait une place décisive. Une perfection pathologique projetait dans la nourriture un idéal de contrôle.

Nous représentons l'évolution de ce paramètre via une jauge située en haut à droite de l'écran (pour les saynètes). Son remplissage varie en fonction des actions qui ont lieu dans la saynète en cours et de la perspective d'Alex. La jauge est codée en HTML et CSS et est animée en début de saynète.





Ressources, navigation, interactivité, techniques

PARTIE 1



Visuel

Visuel symbolique : les saynètes audio

Notre histoire dans cette partie s'articule autour de saynètes qui retracent chronologiquement le parcours d'Elodie autour de l'anorexie mentale, au collège. Nous mobilisons pour la narration un visuel minimaliste, composés de formes simples (des cercles). Ils relèvent la prise de parole audio de chaque personnage, identifiable par la couleur et la position du cercle qui lui est associé.

Visuel iconique : les animations interactives et la pomme

Les animations, synonymes d'interactivité, visent à impliquer davantage le.la participant.e dans les logiques d'Alex. Nous avons cherché à les distinguer du symbolique de la narration en les incarnant visuellement de façon plus réaliste. Ainsi, des photographies (ou illustrations) d'aliments sont déposées sur l'écran, et le.la participant.e interagit avec, selon les missions propres à chaque animation.



Ressources, navigation, interactivité, techniques

PARTIE 1



Audio



Audio iconique : les dialogues

Les dialogues parlés sur fond d'ambiance sonore construisent l'essentiel de notre expérience en partie 1. Ils véhiculent une histoire et dessinent ainsi une progression vers le pathologique, qu'il nous importe de faire sentir. La prise audio des dialogues s'est faite dans une salle de TD à la résonance douteuse.



Audio indiciel : les fonds sonores



Les fonds sonores sont tirés de sons libres de droit sur internet, particulièrement de la banque audio de la BBC. C'est eux qui principalement assurent le réalisme immersif de notre audio. L'audio des dialogues et les fonds sonores sont retravaillés et mixés sur Audacity.





Ressources, navigation, interactivité, techniques

PARTIE 1



Audio

Audio symbolique : la pomme

La pomme est le symbole clé du projet. “Croquer la vie à pleine dents”... La pomme se fait progressivement intacte, immunisée contre le contrôle puis la perte d'appétit d'Alex. Il s'agit de plus d'une allégorie importante pour Elodie, la pomme occupant pour elle une place particulière (d'où son pseudo Pomlodie).

Pour souligner la gradation dans la privation alimentaire d'Alex, des sons de cros de pomme s'associent à chaque image d'une pomme plus ou moins, voire plus du tout, mangée.





Ressources, navigation, interactivité, techniques

PARTIE 2



Visuel



Visuel symbolique : le tunnel

L'animation du tunnel, représentant la spirale infernale, se veut très symbolique. Ce tunnel fait écho à la perte de repères et à la détresse face à la perte totale de contrôle.



Visuel symbolique : la bulle de stress



Une des interactions de la partie 2 repose sur une bulle figurative dans laquelle l'utilisateur est encouragé à drag and drop les mots représentant des émotions négatives afin de contenir son angoisse et son stress et de reprendre le contrôle. L'image de la bulle a été choisie pour sa fragilité. Malgré son envie de contenir son stress, l'utilisateur sera mis en échec tant cette bulle est instable.





Ressources, navigation, interactivité, techniques

PARTIE 2



Visuel



Visuel symbolique : la porte

À la fin de la partie 2, les mots qui retracent les évènements douloureux, traversés durant cette phase de détresse, se métamorphosent pour former, de manière symbolique, une porte de sortie. Cette porte fait le pont entre la phase 2, d'incertitude et de perte de contrôle, et la phase 3, de réconciliation.





Ressources, navigation, interactivité, techniques

PARTIE 2

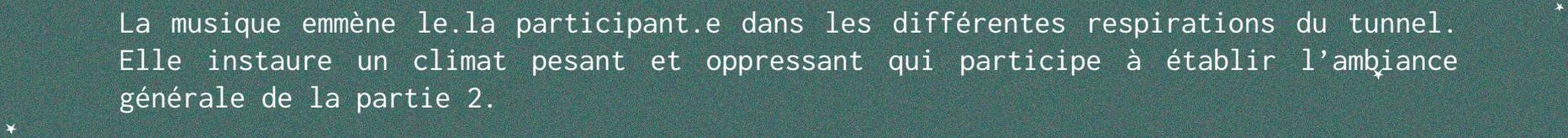


Audio



Audio symbolique : la musique

La musique emmène le.la participant.e dans les différentes respirations du tunnel. Elle instaure un climat pesant et oppressant qui participe à établir l'ambiance générale de la partie 2.



Il s'agit d'une composition de Nicola Milani (alias lebouc).



Ressources, navigation, interactivité, techniques

PARTIE 3

Visuel

Visuel symbolique : le jardin apaisé

La troisième partie représente la réconciliation, l'acceptation de sa différence psychique comme une singularité plutôt qu'un préjudice. Pour représenter cette bienveillance envers soi, nous avons choisi une animation Javascript tirée du site <https://js1k.com>. Des arbres poussent délicatement, hors des sentiers tracés... les feuilles s'agrègent aléatoirement et forment en dernier regard un arbre magnifique.

Visuel iconique : les pommes

Afin d'ajouter de l'interactivité pour conclure l'expérience, à chaque clic de l'utilisateur, une pomme (une photographie, comme pour le reste de l'expérience) est déposée sur l'écran. Ainsi, Alex reprend le contrôle, cette fois sainement, avec la pomme qui l'en avait privée.



Ressources, navigation, interactivité, techniques

PARTIE 3



Audio

Audio iconique : le témoignage d'Elodie

Quand Elodie nous avait partagé son histoire, son message de fin nous avait toutes marquées. Nous avons convenu ensemble qu'il fallait le faire paraître dans l'expérience comme moment charnière de la réception des étapes qu'avait traversées Alex. On sort cette fois de la fiction, puisqu'il s'agit d'Elodie qui témoigne depuis ses propres mots et sa propre voix.

Audio indiciel : la musique

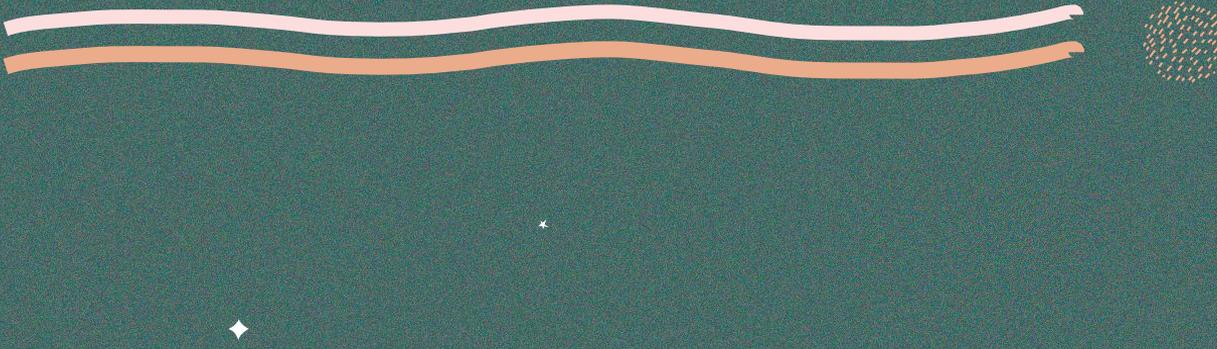
La musique colore le témoignage, l'aide à couler chez le.la participant.e. Il appuie sa dimension d'espoir et contraste avec la musique anxiogène de la partie 2. Il s'agit encore une fois d'une composition de Nicola Milani (alias leebouc).





03

Scénario





Mise en contexte



L'expérience interactive et immersive proposée par *Frontières psychiques* repose sur une dimension à la fois narrative et interactive. Il est important de noter qu'il s'agit d'un projet qui s'est construit à partir d'un réel témoignage et qu'il ne prétend donc en aucun cas dépeindre de manière exhaustive les troubles psychiques. La narration et l'interactivité sont pensées de façon à proposer une nouvelle manière de percevoir et de ressentir ainsi que de fournir des clés de compréhension vis-à-vis des troubles psychiques. Nous espérons provoquer un sentiment d'empathie chez les personnes qui feront l'expérience de *Frontières psychiques*. Nous avons donc décidé de mettre en scène Alex, un.e jeune collégien.ne (prénom intentionnellement non généré) dont la vie va se trouver peu à peu marquée par des affections mentales nouvelles, notamment l'anorexie mentale.

Par ailleurs, nous avons fait le choix de découper l'expérience en trois étapes :

- 1) **L'écroulement psychique progressif**
 - 2) **La perte totale de contrôle**
 - 3) **Acceptation et réconciliation avec soi-même**
- 
- 



Partie 1 : l'écroulement psychique progressif

Cette première phase marque le point de départ de l'apparition progressive des troubles psychiques chez Alex. Elle se compose de plusieurs petites saynètes de la vie quotidienne entrecoupées de phases de transition qui prennent la forme de journal de bord. Il y a donc une composante temporelle importante dans cette première partie qui est davantage centrée sur la narration.

A. Situation témoin : cour de récréation

L'expérience commence par ce que l'on pourrait appeler une situation témoin, notamment de par son caractère ordinaire. La scène se déroule au collège, dans la cour de récréation. Pour rendre le dialogue vivant et réaliste, le niveau de langue se veut expressément courant voire familier. Cette première saynète permet de poser le cadre et le contexte de la narration. Elle permet également d'introduire le personnage de *Sexy Sergio*, amoureux de la jeune *Alex*.





Partie 1

B. Le goûter à la plage

La deuxième scène se déroule sur une plage, lors d'un après-midi en famille. Lorsque vient l'heure du goûter, la culpabilité et la honte de manger un pain au chocolat, jugé "trop gras" par Alex s'immiscent dans son esprit. L'obsession de la nourriture et surtout de son contrôle se manifeste de manière progressive.

C. La rupture

Cette scène qui dépeint la rupture d'Alex avec son copain est un tournant important dans la narration. Après un été sans nouvelles de Sexy Sergio, Alex partage ses inquiétudes avec ses amies. Elles le poussent alors à ouvrir les yeux et à le laisser tomber, en lui disant qu'il elle mérite mieux. À partir de ce moment, tout paraît moins coloré et plus froid. La métaphore qui résume le mieux la situation est la goutte qui fait déborder le vase.



Partie 1

D. La séance de natation

Lors de cette saynète, Alex se rend comme d'habitude à la piscine. Seulement, ce jour-là, elle ne dispose pas de beaucoup de temps pour le repas. Il.Elle prépare alors une clémentine et un yaourt dans son sac, mais ne les mange jamais. Cela marque un point de rupture dans la mesure où c'est la première fois qu'il.elle saute son déjeuner. Petit à petit, manger devient pour Alex une habitude superflue et non plus une nécessité.

E. L'invasion de l'idée de la nourriture...

L'alimentation et de ce que cela représente en termes de calories devient peu à peu une obsession aux yeux d'Alex. Lors d'une pause récréation avec ses ami.es, Alex essaie de se concentrer sur la conversation, mais des images invasives de nourriture flottent dans son champ de vision et nuisent à son quotidien.





Partie 1

F. ... et de ce que cela représente en termes de calories

Dans la continuité de saynète précédente, la nourriture se métamorphose sous les yeux d'Alex en une série de nombres, représentant les calories. Chaque jour, cela devient un impératif, une quête obsessionnelle pour il.elle de réduire au maximum les apports caloriques.

E. Le repas de Noël

Les fêtes de Noël sont souvent synonymes de copieux repas partagés en famille. Cependant, ce n'est qu'un amas de calories aux yeux d'Alex. Il.Elle commence ainsi à sauter tous ses repas - après tout, en a-t-il.elle vraiment besoin ? - et se contente de regarder sa famille manger.



Partie 1

H. L'évanouissement sous la douche : un corps à bout de souffle

Alex saute maintenant tous ses repas. Il.Elle ne ressent plus rien, ni émotion, ni désir. Son appétit est désormais inexistant. Tout son corps fonctionne au ralenti. Encore une fois, c'est la goutte qui fait déborder le vase : Alex perd le contrôle de tout son organisme. Alors qu'il.elle se douchait, il.elle s'évanouit...

Cette dernière saynète clôt la première phase de *Frontières psychiques*.



Partie 2 : La perte totale de contrôle



La deuxième phase marque une perte totale de contrôle d'Alex vis-à-vis de ses troubles qui l'assaillent. Le contrôle qu'il pensait détenir sur l'alimentation et sur sa santé mentale était en fait une pure illusion. On bascule alors dans ce que l'on pourrait qualifier une spirale infernale, où tous les repères précédemment établis sont remis en cause. L'impression de contrôle laisse alors place à l'errance, la détresse et l'impuissance. Nous avons voulu mettre en exergue le caractère handicapant et paralysant que peuvent arborer les troubles psychiques. Les événements et souffrances s'accumulent et montrent à quel point l'emprise des troubles peut être forte et douloureuse.

Cette deuxième phase s'appuie davantage sur la sensorialité que la première partie. Nous avons aussi fait le choix de s'appuyer davantage sur des métaphores et images symboliques. Ainsi, dès le début de la phase deux, on débouche sur un tunnel oppressant qui semble infini. Les tentatives de reprise de contrôle de la part de l'utilisateur à travers les interactions proposées seront souvent infructueuses, dans la mesure où, bien souvent, la volonté seule ne suffit pas.





Partie 3: Acceptation et réconciliation avec soi-même.

La troisième et dernière partie se concentre sur le processus de réapprentissage, d'acceptation et de réconciliation qui suit la perte de contrôle de la partie deux.

Le but est ici de transmettre un message d'espoir. Il s'agit également de ne plus percevoir les troubles/différences psychiques uniquement comme des tares mais davantage comme des singularités.





Conclusion personnelle

Camille



“Travailler sur le projet Frontières psychiques dans le cadre de l’uv SI28 a été une expérience unique et très enrichissante. Bien que les troubles psychiques constituent une thématique parfois délicate à traiter, je suis vraiment ravie d’avoir eu l’opportunité de travailler sur un tel sujet. Au-delà des compétences techniques que j’ai pu développer, je retiendrais surtout le fait d’avoir pu évoluer au sein d’un groupe de travail super bienveillant et créatif - merci à eux !

Je pense que l’un des enjeux majeurs de ce projet a été de trouver un moyen de transcrire les idées qu’on avait en tête et notamment de trouver un compromis entre faisabilité et créativité. Cependant, c’est une chance d’avoir pu participer à un tel projet de a à z, de la conception à la réalisation (avec une dimension pluridisciplinaire que j’ai beaucoup appréciée).

En tout cas, c’était une expérience très riche qui donne envie de recommencer si28 au semestre prochain !”





Conclusion personnelle

Maximilien



“Tout d’abord, j’ai tout de suite accroché sur le thème général. Frontières psychiques, en plus de laisser beaucoup de place à l’interprétation, ce titre a permis d’orienter notre projet sur un domaine que je ne connaissais que très peu.

La partie recherche d’information, écoute et travail sur le témoignage, m’a permis de réaliser moi même les objectifs du projet.

La partie traduction du témoignage en code fut très intéressante et très riche en terme de partage.

La partie codage fut laborieuse et très satisfaisante en même temps. En effet cela m’a permis de monter en compétences en informatique.

De l’élaboration du projet au dispositif final en passant par la traduction du témoignage en code, j’ai vraiment apprécié ce projet pour sa complétude et sa complexité.”





Conclusions personnelles

Ombeline



“J’avais initialement des réticences à mobiliser le support numérique pour des projets personnels. C’était le démon de l’attention, un monde sans profondeur, trop brillant, trop lié au stress du scolaire. Je cherchais sans cesse d’autres matérialités, je fuyais l’ordinateur. Travailler sur notre dispositif m’a complètement réconciliée avec tous les possibles permis par le support numérique, dont monsieur Bouchardon n’a cessé de nous montrer la diversité à chaque cours, formant une immense caverne d’Ali Baba d’idées pour mes années à venir. Je sais maintenant avoir hâte de mobiliser le support numérique et ses mouvements spécifiques pour sortir les perceptions qui gargouillent dans ma tête et mon corps à l’extérieur.”





Conclusions personnelles

Ombeline



Finalement moi, Jérôme, Camille et Max avons découvert, les yeux bordés d'étoiles, le code web, les animations javascript et le plaisir de construire une expérience interactive avec nos propres petits yeux cramés à la lumière bleue (« mais noooooooooon ça fonctionne j'ai réussi à changer la couleur!!! »).



J'ai passé ~~des heures à choisir un tacos~~ des moments géniaux à leurs côtés, ce sont des supers humains, vraiment. J'ai adoré être avec elleux et je suis giga fière de ce qu'on a accouché toustes ensemble, en co-mamans épanouies. Ce sujet compte beaucoup pour moi, alors merci d'y avoir participé la team afrodisiaque;)



Enfin, merci monsieur Bouchardon pour votre bienveillance, votre générosité et votre vie (et la façon dont les créations vivent en vous) qui ont été un moteur incroyable, autant dans ma construction personnelle que ses débordements dans le professionnel.”





Conclusion personnelle

Jérôme



“Durant l’UV SI28, et donc durant le projet Troubles Psychiques, j’ai pu grandir. Je n’avais rien, aucune maîtrise des différents logiciels de code, et pourtant, toutes les connaissances parcourues lors de SI28 m’ont permis de mener à bien ce projet.

Il y a bien évidemment eu pleins d’obstacles sur ma route, et il était dur de savoir si je pouvais vaincre l’obstacle ou s’il fallait l’abandonner et le contourner. De ce fait, notre projet est évidemment loin de ce que j’avais imaginé et pourtant proche de passer le message qu’on avait à transmettre. J’ai notamment eu beaucoup de mal à maîtriser le drag & drop, et globalement jongler entre du HTML, CSS et JS n’était pas chose aisée. Je suis tout de même satisfait du résultat que nous avons obtenu au cours de ce semestre.





Conclusion personnelle

Jérôme



Enfin, le projet m'a éclairé sur le thème des troubles psychiques. J'ai connu des proches avec des troubles, et qui en ont succombé quand j'étais enfant... Et je me disais juste qu'ils n'arrivaient pas à endurer les difficultés de la vie et qu'ils ont tout abandonné. Au fil des années, j'ai grandi et j'ai commencé à comprendre, comprendre que les troubles sont bien réels, qu'on ne peut pas les contrôler, et qu'il est difficile de vivre avec dans une société qui n'est pas adaptée pour.

Finalement, je suis fier d'enfin comprendre ce qu'est réellement un trouble psychique, et c'est avec soulagement que j'apprends que ma mère n'est pas partie par lâcheté mais bien à cause d'un trouble qui n'est pas tout le temps reconnu et donc ces personnes ne reçoivent pas systématiquement une aide.

Un grand merci à mon groupe ainsi qu'à M.Bquchardon, qui m'ont apporté des valeurs qui continueront à m'accompagner tout au long de ma vie."





Crédits



Voix

Narvalita : Jérôme TRAMEAU

Elé : Camille JOSSERAND

Tobias : Maximilien BRICOUT

Alex : Ombeline LHEUREUX

Sexy Sergio : Nicola MILANI

Mounette : Capucine CADIN

Enfant plage 1 : Adhavane MOUDOUGANNANE

Enfant plage 2 & monitrice de natation : Jeanne PARISSE

Enfant plage 3 & ami de la natation : Baptiste GUILLOUX

Partie 3 : Elodie GRATREAU

Sons

Fonds sonores : BBC Soundbank

Musiques : Nicola MILANI - lebouc

Témoignage

Elodie GRATREAU



Enseignement

Serge BOUCHARDON