LE SOMMET DES DIEUX

ladrome.fr

LADROME

LE DÉPARTEMENT

FILM D'ANIMATION
LIVRET PÉDAGOGIQUE

La Drôme, un département très animé !

Le film d'animation est aujourd'hui un secteur reconnu dans le domaine de la culture relevant de l'industrie culturelle et créative. Et la Drôme est fière d'être terre d'accueil de talents œuvrant à son développement.
Avec, sur le territoire, 16 studios de production, 700 professionnels et des métiers d'une grande diversité, notre département est devenu un véritable pôle d'innovation et de création.
La Stratégie départementale *Culturellement proche des Drômois* a été mise en place pour permettre à tous les Drômois, et notamment les collégiens, de découvrir cette richesse artistique.

Le Département de la Drôme soutient la création et la production de films animés grâce à des aides financières et à des partenariats. En tant que collégiens, vous avez la chance de plonger dans cet univers passionnant, de découvrir les métiers variés qui le composent, et pourquoi pas, d'y trouver des idées pour votre future profession. Le monde de l'image animée regorge de créativité, et nous sommes heureux de vous offrir l'occasion d'explorer cet univers plein de promesses.

Petit bout de contexte

Ce livret a été créé dans le cadre des actions éducatives que mène le Département en lien avec "Collège au Cinéma". Son objectif est de nous faire plonger dans le film *Le Sommet des Dieux* qui a été en partie conçu dans la Drôme.

À travers ces pages, nous allons explorer le monde du cinéma d'animation, en découvrant notamment les secrets de fabrication de ce film.
À l'intérieur, tu trouveras des informations sur les différents métiers de cette filière ainsi que sur les formations qui te permettront peut-être, un jour, de faire partie de cette industrie passionnante.

Le Département soutient le cinéma d'animation avec le Fonds de Soutien aux œuvres Animées, cogéré avec Valence Romans Agglo. Depuis 2016 le fonds de soutien a accompagné plus de 100 films d'animations.

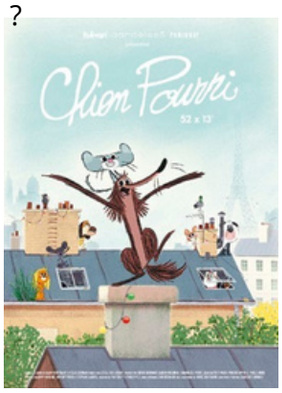
Des films faits juste à côté de chez toi !

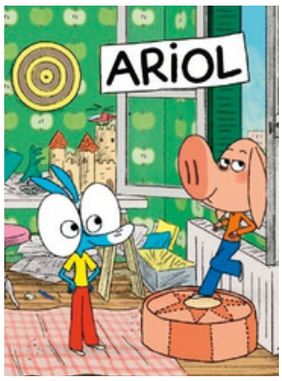
Savais-tu qu'en Drôme, il y a quinze studios qui créent des dessins animés On parle de « cinéma d'animation », des films pour le grand écran et des séries pour la télé ou les plateformes en ligne.

Ces studios sont pour la plupart installés à **La Cartoucherie**, à Bourg-lès-Valence. D'abord usine textile, puis cartoucherie nationale.
La Cartoucherie abrite aujourd'hui diverses entreprises consacrées à l'image, au cinéma et à l'animation.

Peux être as-tu déjà vu un de ces films au cinéma?

Et tu as peut-être déjà vu ces séries animées ?

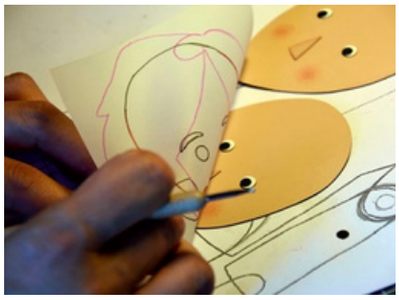




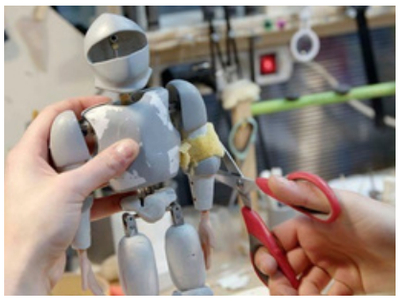
Ils ont tous été fabriqués dans la Drôme.

La Drôme est célèbre à l'échelle mondiale pour ses films d'animation. Il y a différentes façons de créer ces films

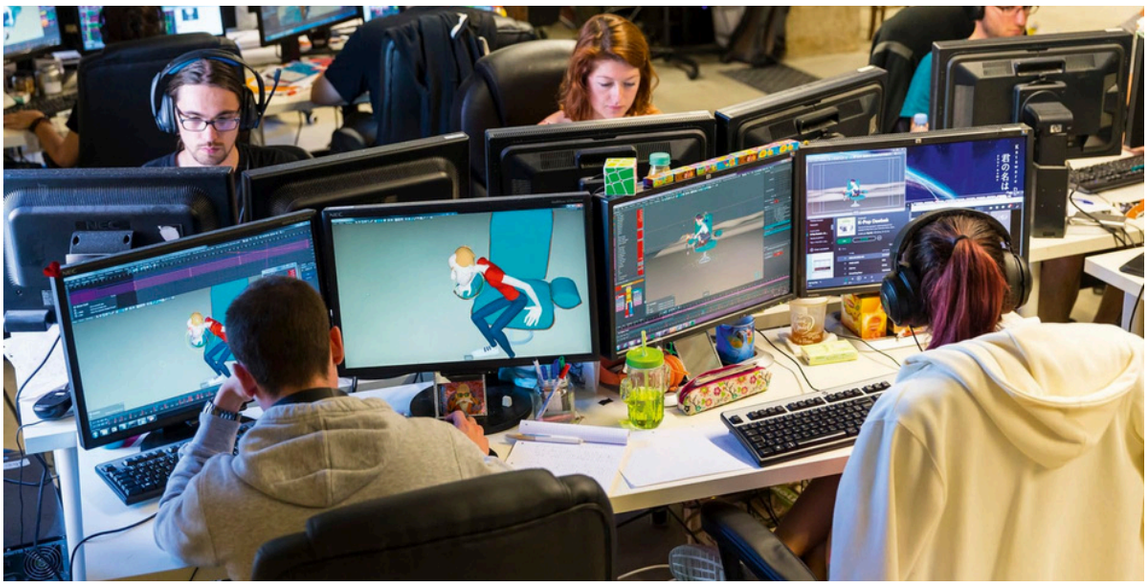
• Il y a les films en 2D," à plat", dessinés image par image ou par le biais du papier découpé. En ce moment, au studio Folimage, ils sont en train de créer "Le Secret des Mésanges" avec cette technique. Ce film est réalisé par Antoine Lanciaux.



• des films en stop-motion, avec des objets ou des marionnettes que l'on prend en photo image par image. Notamment le film *Léo*, consacré à Léonard de Vinci, tourné avec cette technique dans le studio Foliascope. Ce film est réalisé par Jim Capobianco et co-réalisé par Pierre-Luc Granjon.



• des films en 3D, grâce à des logiciels de production virtuelle d'animation.



Les métiers de l'animation

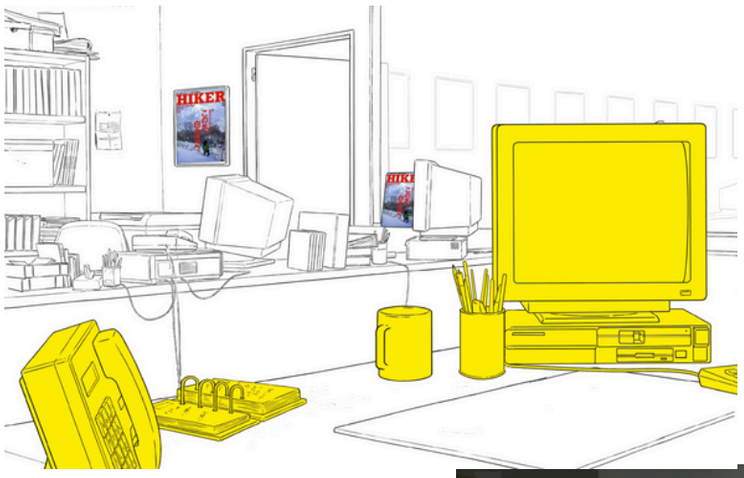
Dans ces quinze studios drômois, il y a plus de 700 personnes qui travaillent pour fabriquer des films d'animation. Voici les principaux métiers de ce secteur.

- **Productrice/Producteur et les chargé(e)s de production** accompagnent les projets afin qu'ils puissent se réaliser ; ils recherchent les financements et organisent la fabrication du film.
- **Scénariste** est celui ou celle qui écrit l'histoire, le scénario.
- **Réalisatrice/Réalisateur** est celui ou celle qui donne sa vision artistique au film et qui dirige l'équipe. Il peut s'agir d'une seule personne, qui est à la fois scénariste et réalisateur, ou de deux personnes différentes. Il y a même souvent plusieurs scénaristes et parfois plusieurs réalisateurs.
- **Compositrice/Compositeur** est celui qui s'occupe de la composition musicale pour des images animées participe à un procédé : celui de mettre en mouvement et en son une histoire, portée et animée par le réalisateur. Le compositeur doit composer les morceaux de musique en mettant en œuvre les éléments mélodiques, harmoniques, rythmiques ou de timbre nécessaires au scénario.

L'ensemble des équipes qui travaillent à la fabrication occupent des métiers très variés. Ces artistes sont choisis et employés par les sociétés de production ou les studios de fabrication.

- **Character designer** : Celui ou celle qui dessine les personnages, avec leur visage, leur costume, leur allure singulière, en fonction du rôle de chacun dans l'histoire. Il met en images son caractère et toutes ses caractéristiques.
- **Story-boardeuse/Story-boarder** : C'est l'artiste qui fabrique le story-board, un document de travail qui regroupe tous les croquis de chaque plan du film.
- **Décoratrice/Décorateur** : Cette personne travaille sur les éléments du décor du film, elle est attentive aux couleurs, aux ambiances, aux lumières, etc…
- **Animatrice/Animateur** : Le jeu, le mouvement et les déplacements des personnages sont créés par l'animatrice ou l'animateur, qui peut aussi avoir la responsabilité de la création d'effets spéciaux décidés à la réalisation.

- **Coloriste** : C'est l'artiste qui met en couleurs les éléments graphiques : les personnages, les accessoires, etc



- **Opératrice/Opérateur-compositing :** Il est en charge de la création des effets spéciaux, des retouches numériques et de la composition de l'image finale.
- **Monteuse/Monteur :** Après le tournage, c'est la personne qui assemble les images et les sons du film, en collaboration avec le réalisateur ou la réalisatrice.

Pour les films en stop-motion, il existe également des métiers spécifiques :

- **Modeleuse/Modeleur** : Fabrique les personnes en volume pour l'animation en stop-motion.
- **Directrice/Directeur de la photographie** : Se charge de la création et de l'installation de la lumière, ainsi que de l'installation et du réglage des appareils de prises de vues.

D'autres personnes travaillent à la création de la bande sonore du film : un compositeur ou une compositrice de musique, des ingénieur(e)s du son, un bruiteur ou une bruiteuse et, bien sur, les comédiens et comédiennes qui prêtent leurs voix aux personnages !
La Drôme est célèbre à l'échelle mondiale pour ses films d'animations

Où pratiquer ?

Tu peux découvrir toutes les possibilités passionnantes qui t'attendent dans le domaine du cinéma d'animation grâce à l'association l'Équipée !

Acteur éducatif et culturel de référence dans le domaine du cinéma d'animation, l'Equipée te propose d'essayer toutes les techniques du cinéma d'animation : dessin animé, pâte à modeler, sable animé, peinture animée, pixillation, Lego® animés, animation par ordinateur ou tablettes numériques…
L'Équipée propose des stages de pratique amateur de cinéma d'animation pour enfants, ados et adultes.

Tu trouveras tous les renseignements sur le site : www.lequipee.com

D'ici un ou deux ans, tu franchiras une nouvelle étape de ton parcours scolaire en te préparant pour le lycée.

L'une des grandes nouveautés qui t'attend est la possibilité de choisir des options artistiques, des matières qui te permettront d'explorer ta créativité et d'exprimer tes talents.

Différentes options pourraient te passionner. Les options artistiques disponibles au lycée peuvent varier en fonction de l'établissement. Cependant, certaines options courantes incluent les arts plastiques, la musique, le théâtre, la danse ou encore le cinéma/audiovisuel.
Ces options te permettront de découvrir, de développer tes talents, et peut-être de trouver ta voie pour l'avenir.

Où se former ?

L'Institut Supérieur et Technique Montplaisir
Formation en animation 2D, menant à un Diplôme national des métiers d'art (DNMADe) en cinéma d'animation 2D/3D tradigitale. Accessible après le bac.
Durée : 3 ans Localisation : Valence

La Poudrière Formation de haut niveau pour devenir auteur-réalisateur de films d'animation, dispensée par des professionnels. Accessible à partir de Bac+3.
Durée : 2 ans Localisation : Bourg-les-Valence

Chara arts Spécialisation en conception et animation de personnages en 2D, enseignée par des professionnels. Accessible à partir de Bac+3.
Durée : 3 ans Localisation : Bourg-les-Valence

ESAD Formation en art et design graphique
Accessible après le bac.
Durée : 3 à 5 ans Localisation : Valence et Grenoble

Le conservatoire de musique Valence Romans Agglo
Classe préparatoire et formation supérieure pour devenir compositeur de musique pour le cinéma. Accessible après le Bac
Durée : entre 3 et 5 ans Localisation : Valence

Le **CNSMD**
Diplôme en musique avec spécialisation en composition pour le cinéma, incluant des cours d'écriture, d'orchestration et de culture cinématographique. Accessible après le Bac
Durée : 2 ans Localisation : Lyon

Chacune de ces formations offre une opportunité unique d'explorer tes passions et de développer tes compétences dans des domaines créatifs et dynamiques.

N'hésite pas à te renseigner davantage

Pour fabriquer un film, il faut des talents mais également de l'argent !

La fabrication d'un film d'animation ou d'une série TV a un coût important, car elle mobilise de nombreux professionnels talentueux pendant plusieurs mois, voire plusieurs années. Les films et les séries sont financés grâce à de nombreux partenaires.
Lorsque tu payes ta place de cinéma, ou ton abonnement à une plateforme, cela permet de reverser une partie de cette somme aux auteurs, aux producteurs et aux partenaires qui ont financé le film. Ainsi, les réalisateurs et les studios sont rémunérés pour leur travail et pourront développer de nouveaux films.

En France, les films sont également financés grâce à des aides (aussi appelées subventions), notamment celles du Centre National du Cinéma (CNC), des Régions et de certains Départements.

Le Département de la Drôme et Valence Romans Agglo aident ainsi les studios drômois à développer ou produire leurs projets. Depuis 2016, plus de 100 courts métrages, séries et longs métrages ont bénéficié d'une subvention.

Ta séance de cinéma d'animation

Le sommet des dieux

À Katmandou, le journaliste japonais Fukamachi pense avoir identifié Habu Jôji, un alpiniste présumé disparu depuis des années. Il semble détenir un appareil photo qui pourrait révolutionner l'histoire de l'alpinisme.

Et si George Mallory et Andrew Irvine avaient été les premiers à atteindre le sommet de l'Everest le 8 juin 1924 ? Seul le modeste Kodak Vest Pocket avec lequel ils devaient se prendre en photo au sommet du monde pourrait révéler la vérité.

70 ans plus tard, pour percer ce mystère, Fukamachi se lance à la recherche de Habu. Il découvre un univers de passionnés en quête de défis impossibles et décide de l'accompagner dans l'ultime ascension vers le sommet des dieux.

Les coulisses de fabrication
Le sommet des dieux

Dans les pages suivantes, tu vas découvrir comment *Le sommet des dieux* a été crée.

La création du film a été répartie dans les studios Fost à Paris, 35 2 au Luxembourg et chez les Astronautes **à la Cartoucherie,** près de Valence.

L'écriture du scénario

Le Sommet des Dieux est une saga épique d'alpinisme publiée par l'écrivain japonais Baku Yumemakura entre 1994 et 1997. Elle raconte l'histoire de Habu, un alpiniste au passé tragique, et de Fukamachi, un journaliste en quête d'aventure, tous deux déterminés à conquérir l'Everest. Malgré son absence de traduction en dehors du Japon, cette saga a marqué les esprits, inspirant même une adaptation en cinq tomes par le célèbre mangaka Jirô Taniguchi entre 2000 et 2003.
Sept ans plus tard, l'équipe de Jean-Charles Ostorero de Julianne films, accompagnée de Didier et Damien Brunner ainsi que de Stéphan Roelants, relève le défi ambitieux de condenser les 1 500 pages du manga en un scénario captivant pour un long-métrage de 90 minutes, tout en préservant l'essence de l'histoire.

Quatre années de travail intensif ont été nécessaires pour simplifier l'intrigue, se concentrant sur la quête de Habu et l'enquête de Fukamachi, en mettant de côté les éléments moins cruciaux. L'équipe a également choisi de maintenir la structure narrative particulière de l'œuvre originale, alternant entre le présent du photographe à la recherche de l'alpiniste et le passé tragique de Habu. Cette approche rappelle le célèbre film "Souvenirs goutte à goutte" d'Isao Takahata, une source d'inspiration majeure pour Patrick Imbert.

Quant au style graphique, l'équipe a privilégié un réalisme méticuleux, fidèle à celui de Taniguchi, en accentuant encore davantage pour rendre les personnages encore plus saisissants

Extrait de scénario

Séquence-001_Extérieur. Jour/EVEREST/1924

Les plans contemplatifs s'enchaînent : les immenses parois de roche et de neige ; les crêtes balayées par le vent ; le craquement du glacier. Sur une pente enneigée, deux hommes encordés (Mallory et Irvine) progressent avec difficulté, prenant appui sur leur piolet. Chaque pas demande un effort surhumain. Ils courbent le dos sous le poids de leurs appareils à oxygène. L'équipement est d'époque (1924). Ils s'arrêtent pour reprendre leur souffle. Mallory sort un appareil photo de sa poche, prend une photo du sommet et repart. Plus tard, sur la crête, une nappe de brouillard entoure progressivement les silhouettes des deux hommes qui finissent par disparaître totalement.

Carton Titre : LE SOMMET DES DIEUX

1. Fukamachi (voix off) : Marcher, grimper, grimper encore, toujours plus haut… Et après ?

Séquence-002_Extérieur. Jour/EVEREST/PRÉSENT (1992)

Un homme progresse sur une pente, s'arrête, pose son sac. C'est Fukamachi Makoto.

2. Fukamachi (voix off) : Je m'appelle Fukamachi Makoto. Mon travail c'est de ramener de belles images pour les magazines. Cette année-là, je suivais une équipe japonaise sur la voie sudouest de l'Everest. Il prépare son matériel et cherche les grimpeurs dans l'objectif. Les voilà, il fait le point, il shoote, plusieurs fois. Dans la radio, la voix du chef d'expédition se fait entendre.

3. Chef d'expédition : Ici camp de base, ici camp de base, vous me recevez ?

4. Grimpeur 1 (Tanaka) : Ici Tanaka, on te reçoit.

5. Chef d'expédition : Y'a un gros front qui vient de la vallée, il vaudrait mieux redescendre.

6. Grimpeur 1 (Tanaka) : Ici Tanaka, on te reçoit. On y est presque, on va pas faire demi-tour maintenant.

7. Chef d'expédition : Vous êtes en retard sur l'horaire, l'orage sera là-haut avant vous.

8. Grimpeur 1 (Tanaka) : Ici Tanaka, on te reçoit. Non mais on tente quand même.

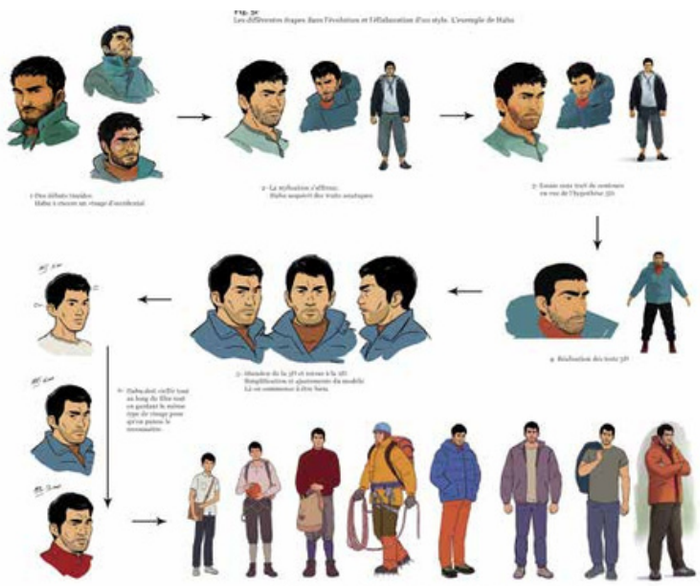
9. Chef d'expédition : C'est trop risqué ! Vous avez pris trop de retard ! Vous m'entendez ? Tanaka ? La communication se brouille.

Adapté du manga du Jirô Taniguchi
et Baku Yumemakura par Magali Pouzol
et Patrick Imbert, avec la collaboration
de Jean-Charles Ostorero.
© Julianne Films – Folivari –
Mélusine Productions – 2017

Les recherches graphiques

Les auteurs dessinent des images pendant que l'écriture de leur scénario progresse. Ces premières images représentent les personnages, quelques décors et des scènes importantes du film.
C'est une étape marquante car c'est à ce moment-là que le style graphique du film est défini.

HABU



→ **Planches personnages de Christian Desmares et Patrick Imbert**

Le storyboard

Une fois que le scénario est finalisé et les premières images sont fabriquées, on conçoit un storyboard, il s'agit du document en images qui ressemble à une bande-dessinée. Ce document traduit visuellement le scénario. Chaque case du storyboard correspond à un plan du film.
Le storyboard permet de définir avec précision ce que l'on verra à l'image. C'est à cette étape qu'on définit notamment le cadre de l'image, les mouvements de caméra, les déplacements et les mouvements des personnages à l'image.
Voici quelques planches du storyboard. Tu auras sans doute reconnu quelle séquence du film est décrite par ces images?

L’enregistrement des voix

En animation, il n’y a pas d’acteurs devant une caméra. Pourtant, des comédiens et comédiennes participent à la fabrication du film en prêtant leur voix aux personnages. L’enregistrement des voix des personnages a lieu dans un studio de doublage.
On enregistre les voix avant de fabriquer les images du film, car c’est en fonction des dialogues enregistrés, de l’intonation des voix, du mouvement de leurs lèvres (quand ils parlent, rient, crient ou soupirent par exemple) qu’on anime très précisément le visage des personnages.

L’animatique

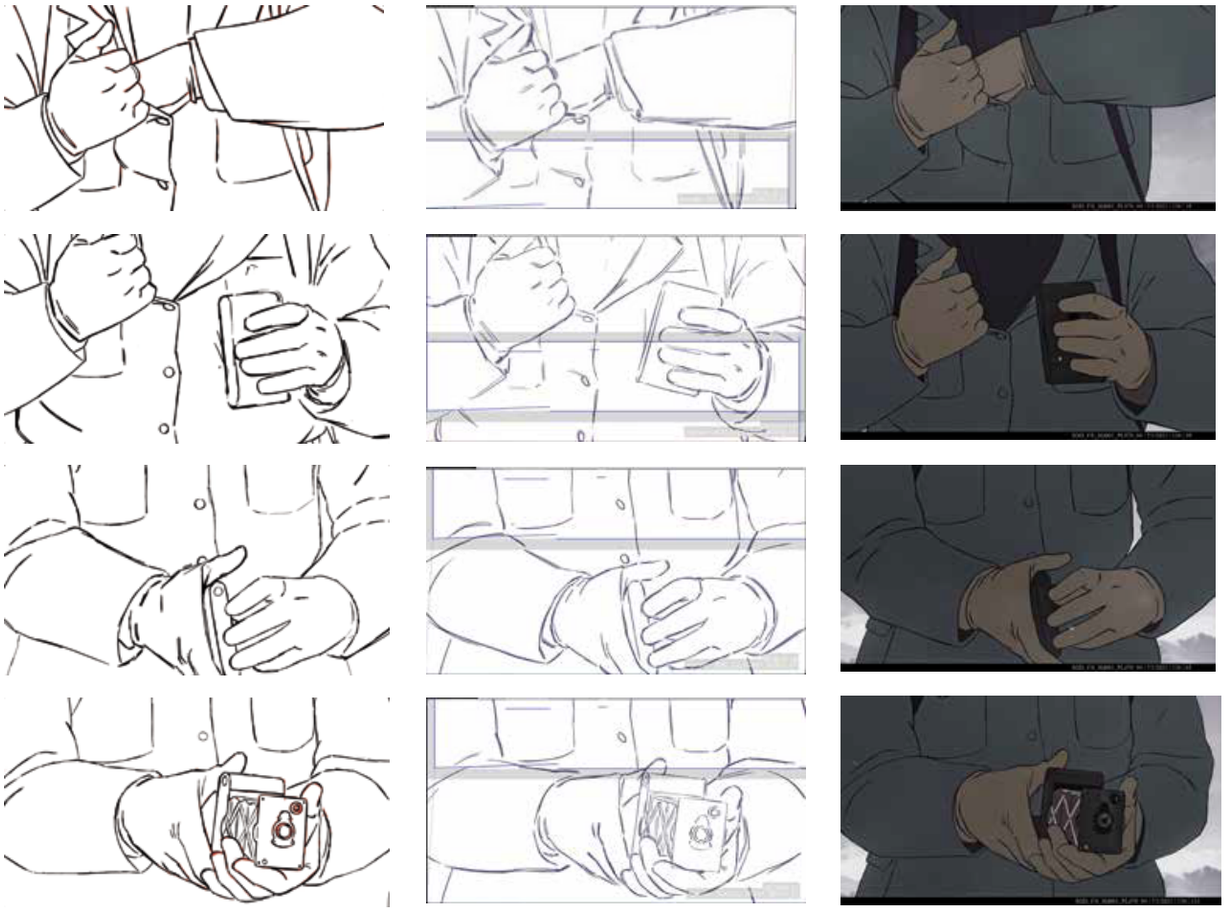
L’animatique présente le storyboard sous la forme d’une vidéo. Chaque case du storyboard devient un plan. C’est une version très simplifiée du film, mais c’est bel et bien la première ébauche du film animé ! On ajoute à ce montage visuel les dialogues et parfois d’autres éléments sonores, comme des bruitages ou de la musique. C’est à cette étape que se précise la durée de chaque plan et le montage du film. L’animatique permet de vérifier si l'enchaînement des plans fonctionne bien : si l’histoire est fluide, compréhensible, aussi émouvante ou drôle que prévue.

La fabrication des images animées

L’animatique présente le storyboard sous la forme d’une vidéo. Chaque case du storyboard en animation traditionnelle, le film se compose de 12 à 24 images fixes par seconde de film. Il faut donc des dizaines de milliers d’images pour un seul film d’animation ! Les animateurs et animatrices sont les artistes qui fabriquent ces milliers d’images. La fabrication d’une image animée comporte de nombreuses étapes : le dessin au trait des personnages, la création des décors, la colorisation des décors et des personnages.

Le compositing

Le compositing est l'étape finale qui consiste à ajouter de effets sur les images: des effets de lumière, d'ombre, des rendus spécifiques sur les couleurs et les textures (par exemple sur la peau ou les cheveux des personnages).



Layout posing **Animation** **Compositing**

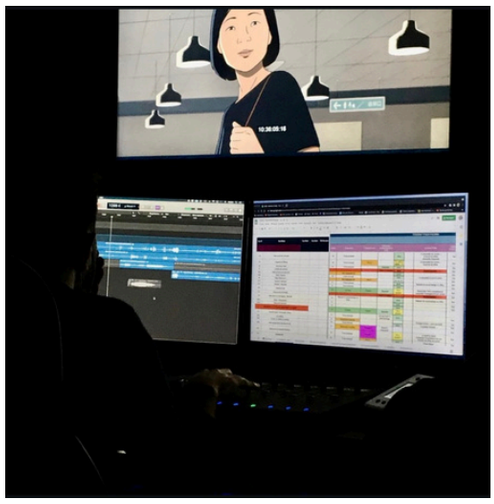
La bande-son

Une fois que la fabrication du film est terminée, il est temps pour le compositeur ou la compositrice de musique d'écrire la musique.
Le compositeur du *Sommet des dieux* est Amine BOUHAFA

Le bruitage est également élaboré après les images. A ce qui se passe à l'image correspond un son: les pas d'un personnage, un objet que l'on déplace, le bruit du vent ou d'une voiture sont autant de son que l'on doit entendre si on voit l'action à l'image.

Enfin, le mixage sonore permet de donner le bon volume à chaque son: les voix, la musique, les bruitages les effets. Le mixage permet d'équilibrer tous les sons pour créer une bande son compréhensible et harmonieuse.

Voici à quoi ressemble un poste de mixage :



Désormais, tu connais les principales étapes de la fabrication d'un film d'animation ! Nous avons parfois simplifié ou laissé de côté certaines étapes plus techniques ou moins emblématiques de la fabrication.
Mais si tu retiens que la création se décompose en cinq étapes principales qui sont :

- l'écriture
- la préparation (recherches graphiques, personnages et décors, storyboard)
- l'animation
- le traitement de l'image
- le travail sur la bande-son

... alors tu auras compris l'essentiel et découvert de nombreux métiers !

Oeuvre originale Jirô Taniguchi, Baku Yumemakura (Édition France Kana)
Réalisation Patrick Imbert (Lauréat – Prix 2018 de la Fondation Gan pour le Cinéma)
Scénario original Magali Pouzol, Patrick Imbert, Jean-Charles Ostorero
Musique originale Amine Bouhafa
Direction artistique David Coquard-Dassault, Mikael Robert
Storyboard Christelle Abgrall, Franz Kirchner, Etienne Mattera, Marietta Ren, Quentin Reubrecht
Casting et direction des voix Céline Ronté
Voix française Lazare Herson Macarel, Eric Herson Macarel, Damien Boisseau, Elisabeth Ventura, Kylian Rehlinger, François Dunoyer, Philippe Vincent, Luc Bernard, Gautier Battoue, Marc Arnaud, Jérôme Keen
Montage Camillelvis Théry, Benjamin Massoubre
1ère assistante réalisateur Laëtitia Nurdin
Producteurs Jean-Charles Ostorero, Didier Brunner, Damien Brunner, Stéphan Roelants
Producteurs exécutif Thibaut Ruby
Directeur de production Sébastien Blanchard, Guillaume Villeneuve
Production déléguée Julianne Films, Folivari, Mélusine Productions
Coproducteurs France 3 cinéma, Auvergne Rhône-Alpes Cinéma
Vente internationales Wild Bunch International
Diffusion Canal +, Ciné +, France télévisions
Partenaires CNC, Film Fund Luxembourg, Région Île-de-France, Région Auvergne-Rhône-Alpes, la Fondation GAN, cinémage 14 – Palatine Etoile 17 – Indefilm 8, la Procirep et l'Angoa
Création sonore Piste rouge

Distribution FRANCE
Wild Bunch
01 43 13 21 15
distribution@wildbunch.eu

RELATION PRESSE FRANCE
Cannes et sortie nationale

Games of Com
Emmanuelle Verniquet
06 18 11 16 08
emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr
Aurélie Lebrun
06 84 50 75 74
aurelie.lebrun@gamesofcom.fr

Photos et textes : © FRÉDÉRIC LECLOUX, © La CaRTOUCHERIE - JUaNROBERT, © FOLIMAGE, LES ARMATEURS, BEAST ANIMATION, AUVERGNE-RHÔNE-ALPES CINÉMA, WILL PRODUCTION, JPL FILMS, DRAGONS FILMS, PICTANOVO, FOLIMAGE ANIMATION, LES PRODUCTIONS DE MILOU, © 2023 CURIOSITY STUDIO LIMITED, © DOSSIER DE PRESSE SOMMET DES DIEUX, © RESEAUX SOCIAUX

Durée : 1h35mn I TECHNIQUE 2D digitale I ŒUVRE ORIGINALE

Ce livret a été réalisé pour les collégiennes et les collégiens de la Drôme par le Département de la Drôme, Direction Culture et Patrimoine.

En partenariat avec, Les Écrans, Julianne Films, Folivari , Mélusine Production et avec le concours de Little KMBO

JULIANNE FILMS, FOLIVARI ET MÉLUSINE PRODUCTIONS
PRÉSENTENT

LE SOMMET DES DIEUX

UN FILM DE **PATRICK IMBERT**
D'APRÈS LE MANGA DE **JIRÔ TANIGUCHI** ET **BAKU YUMEMAKURA**

FESTIVAL DE CANNES
SÉLECTION OFFICIELLE 2021

D'APRÈS LE MANGA "LE SOMMET DES DIEUX" DE JIRÔ TANIGUCHI ET BAKU YUMEMAKURA PUBLIÉ AUX ÉDITIONS KANA RÉALISÉ PAR PATRICK IMBERT SCÉNARIO, ADAPTATION, DIALOGUES MAGALI POUZOL ET PATRICK IMBERT AVEC LA COLLABORATION DE JEAN-CHARLES OSTORERO MUSIQUE ORIGINALE DE AMINE BOUHAFA COMPOSÉE ET ENREGISTRÉE AVEC LE SOUTIEN DE LA SACEM PRODUIT PAR JULIANNE FILMS, FOLIVARI ET MÉLUSINE PRODUCTIONS EN COPRODUCTION AVEC FRANCE 3 CINÉMA ET AUVERGNE-RHÔNE-ALPES CINÉMA PRODUIT PAR JEAN-CHARLES OSTORERO, DIDIER ET DAMIEN BRUNNER ET STEPHAN ROELANTS PRODUCTEUR EXÉCUTIF THIBAUT RUBY AVEC LE SOUTIEN DU CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE AVEC LA PARTICIPATION DU FILM FUND LUXEMBOURG AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL+ CINÉ+ ET FRANCE TÉLÉVISIONS EN ASSOCIATION AVEC WILD BUNCH AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION ILE DE FRANCE EN PARTENARIAT AVEC LE CNC AVEC LA PARTICIPATION DE LA RÉGION AUVERGNE-RHÔNE-ALPES ET DU CNC EN ASSOCIATION AVEC PALATINE ÉTOILE 17, CINÉMAGE 14, INDÉFILMS 8 AVEC LE SOUTIEN DE LA FONDATION GAN POUR LE CINÉMA AVEC LE SOUTIEN DE LA PROCIREP ET L'ANGOA

Notes

Notes

© Les Écrans, Julianne Films, Folivari , Mélusine Production, le Département de la Drôme et avec le concours de Little KMBO

HÔTEL DU DÉPARTEMENT
26 Avenue du président Herriot
26026 Valence Cedex 9
Téléphone : 04 75 79 26 26

LA DRÔME
LE DÉPARTEMENT