

# DESCRIPTION

## Titre

Le corps

## Image principale

*Choisir une image qui représente le dossier  
+ légende*

## Résumé (1000 caractères max. espaces compris)

*Note d'intention résumée de votre projet de création et de recherche ainsi que les temps de transmission envisagés, écrite à la troisième personne. Ce texte pourra être utilisé à des fins de communication.*

Le théâtre, le conte de fée et l'art numérique sont trois espaces offrant chacun une grande liberté à l'imagination. Que se passe-t-il alors quand on les mélange sur la scène théâtrale ? Comment un comédien est amené à habiter ce nouvel espace mixte sans dénaturer ces arts ?

L'objectif de ce projet est l'observation de l'expressivité d'un corps, habitant un conte dans un espace mixte à l'aide d'un double virtuel. Cela aboutira à la création d'une mise en scène basée sur un conte et renforcée par l'utilisation d'espaces virtuels.

Les temps de transmission seront l'occasion de partager la passion de la création ludique avec les enfants et de leur transmettre des outils spécifiques, qu'ils seront amenés à utiliser en autonomie après la fin du projet. Sur la base de la découverte d'un conte, leurs imaginations seront mises à profit afin de mettre en scène l'histoire, aussi bien sur la scène physique que dans l'espace virtuel.

## Présentation artistique (7000 caractères max. espaces compris)

*Note d'intention développée de votre projet de création et de recherche : motivations et intentions.*

Le conte, le théâtre et l'art numérique sont trois matières, qui peuvent avoir un très grand impact sur le développement d'une personne. Le conte apprend la liberté d'esprit, la créativité et l'audace d'imagination, il provoque des réflexions non-standardisées. Le théâtre nous pousse à apprendre le fonctionnement de notre corps, de notre psychologie, explorer les relations entre les gens, ce qui, finalement, rend le comportement quotidien beaucoup plus conscient. L'art numérique, à son tour, nécessite l'appropriation de nouvelles règles émergentes et l'adaptation rapide à des outils qui s'améliorent et se développent en permanence.

Ces capacités sont nécessaires pour former un individu libre, conscient, bien organisé et créatif, ce qui est très important dans le monde moderne, qui se transforme considérablement tous les jours et n'arrête pas de nous proposer de nouveaux enjeux, métiers, règles de comportement. Ainsi le croisement de ces trois arts nous semble très prometteur dans le cadre d'étude à l'école.

Bien évidemment, l'ambition du projet n'est pas de former un nouvel "Homme de Renaissance" mais de partager avec les enfants la passion d'une exploration plus approfondie des trois matières évoquées et provoquer leur curiosité.

Dans le cadre du projet les enfants seront amenés à créer une mise en scène avec la technologie de capture de mouvement. Sous une forme ludique il vont apprendre les bases de l'analyse de conte de fée, les bases de la conscience corporelle, du jeu avec un partenaire physique et un personnage virtuel, ainsi que du développement numérique.

La forme du spectacle avec un espace numérique est assez simple à mettre en place : imaginez une scène de théâtre classique. Sur le mur du fond il y a un écran sur lequel est projeté un espace virtuel, comme dans un cinéma. La différence entre le cinéma et le dispositif proposé, c'est que dans notre cas l'image numérique est modifiable en temps réel. Les participants du spectacle ont un accès direct aux différents objets de l'espace virtuel. Sur l'écran apparaît un personnage numérique, qu'on appelle "un avatar". Cet avatar est animé par un.e des acteurs.trice du spectacle en temps réel grâce à un dispositif de capture de mouvement. Ce personnage n'a pas de mimique, ni de voix, son seul moyen d'expression est le mouvement. En même temps, les acteurs.trices sont sur la scène physique et ils ou elles commencent à jouer entre eux/elles ainsi qu'avec le personnage virtuel comme dans le théâtre classique. Ainsi dans les grandes lignes, pour jouer un spectacle avec des avatars nous avons besoin d'un écran, un vidéoprojecteur, une Kinect et un ordinateur, ce qui rend le système assez accessible pour des petites créations. Ce dispositif a été développé par Georges Gagneré, metteur en scène et enseignant-chercheur de l'université Paris 8.

La Kinect est un dispositif de capture de mouvement, développé par Microsoft, qui contient deux caméras : une caméra normale et une caméra infrarouge, qui permet de mesurer la profondeur de l'espace et de calculer le mouvement en 3D. L'acteur joue en face de la Kinect, transmettant ses mouvements à la machine, qui les recalculent et les calque sur un avatar.

L'intérêt de jouer avec l'espace numérique est de découvrir pour le théâtre un nouvel outil d'expressivité très prometteur, qui peut enrichir largement la palette d'expressivité théâtrale et apporter des nouvelles formes dans l'art du jeu.

Le projet se développera en deux grandes étapes : recherche-crédation et ateliers avec les enfants.

Premièrement nous allons faire une mise en scène d'un conte de fée avec une équipe, qui a déjà de l'expérience dans le domaine. Le travail avec les professionnels nous permettra de nous concentrer sur le coeur de la recherche : une action consciente, qu'on va aborder de plusieurs manières :

- analyse des idées qu'on veut transmettre par l'histoire
- écoute du corps, exploration d'un mouvement spontané

- exploration de la transformation du mouvement dans le monde numérique
- empathie
- programmation

Cette mise en scène nous aidera à analyser les enjeux et à inventer des exercices efficaces pour les ateliers ainsi qu'à construire une meilleure stratégie pour la transmission des outils aux enfants.

Pour le spectacle nous avons choisi un conte écossais, qui parle d'un garçon très intelligent, courageux et curieux, qui devient élève d'une école de magie. Le maître de l'école promet aux élèves, qu'à la fin de leur apprentissage ils sauront guérir toutes les maladies ou bien provoquer des catastrophes, pourront se transformer en n'importe quel animal, maîtriser l'espace et le temps pour de bonnes ou de mauvaises causes. Mais le prix de ces études est bien cher en retour : le dernier jour, les élèves partiront de la grande salle en courant, et celui qui passera le seuil le dernier, restera à jamais sous le pouvoir du sorcier. Le garçon accepte le défi. Mais au fil des cours, il comprend qu'il regrettera toujours son choix si l'un de ses nouveaux amis reste emprisonné et il promet de les sauver tous. Il prépare alors une ruse pour piéger le magicien.

Le spectacle sera fait avec une technique similaire, qui permet d'enregistrer les mouvements des acteurs et de les déclencher en temps réel. Nous avons choisi un conte avec plusieurs personnages parce qu'une partie de cette mise en scène sera faite avec les enfants. Nous aurons pré-écrit le spectacle et pré enregistré la plupart des mouvements, en réservant certains des rôles d'étudiants de l'école de magie aux enfants. Nous espérons, que le thématique de l'école aidera les élèves à se projeter dans le conte plus facilement.

La deuxième étape du projet concerne donc les ateliers avec les enfants. Ces ateliers serviront à ces trois résultats :

- Passation de la technique de création d'un spectacle avec des outils numériques aux élèves et leurs enseignants. (Les matériaux nécessaires, - notamment un ordinateur puissant, une Kinect, des manettes, un vidéo-projecteur si besoin - seront fournis dans le cadre du projet et resteront à la disposition de l'école après la fin du projet)
- Création d'un petit spectacle avec les élèves en partant du texte d'un conte à déterminer en amont ou avec les enfants. Dans le spectacle il y aura des personnages virtuels à animer en temps réel par les enfants
- Finalisation du spectacle "Sombre École" avec les élèves

Les deux créations seront présentées à l'école à la fin du projet. Et le spectacle des enfants pourra être rejoué en autonomie et nourrir des réflexions sur de possibles autres créations, que les élèves et l'équipe pédagogique pourront développer de manière indépendante.

L'expérience des ateliers servira à l'aboutissement de la recherche, la mise en pratiques des théories et la vérification des hypothèses sur la spécificité de création d'une action consciente avec les enfants.

## Démarche artistique (2200 caractères max. espaces compris)

*Précisez l'inscription du projet dans votre démarche antérieure, et ses prolongements imaginés à l'issue du projet.*

Notre recherche est ancrée dans l'utilisation des nouvelles technologies dans le domaine du théâtre.

J'explore pour ma part la capture de mouvement au théâtre depuis 2017 en collaboration avec Georges Gagneré. En 2019 j'ai soutenu mon M2 à l'université Paris 8 sur ce thème et la même année j'y ai commencé mon doctorat en Image Numérique. Les questions du travail avec le mocapteur et de la valeur du mouvement dramatique dans le monde numérique sont des questions principales de ma recherche. Un point important est également la transmission des outils numériques à des non-professionnels.

En 2018, une collaboration a démarré avec Justine Waller dans le cadre de la création du spectacle "Patrick et Vénus". Alors étudiante en licence théâtre, elle montrait également un attrait pour l'univers du numérique dans les arts vivants. L'art numérique apportant pour elle un espace de possibilités important, tant pour la création que pour l'expression, et permettant ainsi un recul sur chaque étape d'une mise en scène. Ayant toutes les deux des approches multi-disciplinaires et notre propre expérience d'appropriation des outils techniques nous souhaitons trouver ensemble de meilleurs moyens de transmission avec les enfants.

Ce projet aidera à voir, comment l'imaginaire des enfants d'empare des outils modernes, comment simplifier le processus d'apprentissage des matières complexes sans perdre en efficacité. Voulant continuer nos vies professionnelles dans le domaine du théâtre mixte, nous sommes sûres que ce projet sera une expérience très enrichissante pour notre recherche.

D'un autre côté le projet est appelé à mettre entre les mains des élèves et des enseignants un nouvel outil de création ludique très riche. La création d'une petite forme de spectacle sur place peut potentiellement inspirer de nouvelles expérimentations autonomes au sein de l'école, qui sera grâce au projet, équipée du matériel nécessaire. Nous prévoyons également la possibilité de collaborations futures en cas d'intérêt de l'équipe pédagogique.

## Maquette, esquisse, visuel

*Visuels pour illustrer le projet*

Photos légendées du story board de la sombre école

## Disciplines

Architecture, Arts de rue, **Arts numériques**, Arts plastiques, Arts visuels, Bande dessinée, Calligraphie, Cinéma et audiovisuel, Cirque, Danse, Design, Graphisme, Installation, **Littérature**, Livre, Marionnettes, Mode, Musique, Paysagisme, Photographie, Sculpture, Sociologie, **Théâtre**, Urbanisme

*Sélectionnez 3 disciplines maximum.*

## **Grandes étapes de la production, articulation des temps de recherche (2200 caractères max. espaces compris)**

*Précisez le calendrier de votre travail personnel de création, de recherche, d'expérimentation.*

En parallèle de la phase pratique de préparation du projet d'octobre à janvier, nous allons préparer notre spectacle "La sombre école". Nous avons déjà préparé le travail sur le texte du conte, il restera avant janvier 2021, à créer les espaces numériques et travailler la mise en scène, ainsi qu'à procéder à l'enregistrement des mouvements des avatars par de la capture de mouvements. Ce période servira également à l'élaboration des exercices pour les ateliers.

Avec cette base de spectacle, nous pourrons travailler la mise en scène à partir de janvier et surtout nous aurons une ébauche nous permettant de le finaliser de notre côté mais aussi avec l'école, créant ainsi une deuxième version du spectacle propre aux enfants.

A partir de janvier nous serons prêts à commencer les atelier avec les enfants, sachant, que dans l'idéal nous aimerions avoir quelques sessions de travail intensif. Les ateliers seront prévus entre janvier et juin 2021, les périodes précises seront à définir avec l'école.

Ainsi à partir de janvier, le travail sera alterné entre la création, le développement des ateliers et les ateliers en eux-mêmes. Cela nous permettra entre les sessions, si nécessaire, d'adapter le contenu des suivantes et de développer l'univers numérique selon les besoins qui auront été définis avec les enfants pour la suite.

Nous pourrons alors finaliser notre spectacle tout en mettant en pratique les étapes déjà passées pour la création d'un nouveau spectacle avec les enfants. Une fois qu'ils auront expérimenté ces étapes, ils pourront en jouer afin de participer à leur propre version de la sombre école en jouant et créant les personnages de certaines scènes.

Selon l'avancée du projet à la fin des ateliers nous allons présenter 2 créations. Elles pourront être jouées plusieurs fois au sein de l'école, ou dans un lieu choisi par l'équipe enseignante.

Après la démonstration des spectacles nous prévoyons la finalisation et la mise à disposition de la documentation du projet, qui servira d'un côté comme un mode d'emploi de la technique proposée, à disposition des élèves et enseignants et de l'autre côté, aidera à la visibilité du projet.

## **Objectifs de transmission, articulation entre création et transmission (5000 caractères max. espaces compris)**

*Décrivez vos intentions et les modalités imaginées de mise en partage avec les élèves de votre recherche et/ou de votre projet de création.*

*Les éléments relatifs aux modalités envisagées sont donnés à titre indicatif, les échanges avec l'école d'implantation permettront de préciser et de co-construire ces temps de transmission.*

Notre intention est de partager avec les enfants des outils et clés permettant de s'atteler à une création scénique mixte. En faisant participer des enfants à un processus de création, on les pousse à se questionner à chaque étape et à laisser exprimer leurs imaginaires. L'objectif sera alors de créer un cercle de travail de confiance, où chacun est égal et participe à la bonne tenue d'un projet et où chaque avis est important.

Mais plus que de transmettre des notions, il s'agira de montrer aux enfants comment utiliser ces outils pour prendre conscience de soi et de son corps, et améliorer son rapport à l'autre et à l'espace qui nous entoure. Le théâtre est un outil fort pour cela, et l'apport du numérique permet de se projeter dans un espace virtuel grâce à un double numérique, prenant alors un regard nouveau sur soi.

La première étape sera la mise en place de la création d'un spectacle "La Sombre Ecole" afin d'explorer en détail les enjeux et les complexités du processus. Nous allons prendre un conte de fée et expérimenter le processus de la mise en scène, en analysant comment ses phases peuvent être transmises aux enfants de manière ludique et simple. Il s'agira d'établir précisément dans quelles parties les enfants peuvent participer et de quelle manière. Comment les élèves peuvent participer à l'écriture du scénario et la création de ses personnages, à l'écriture de la mise en scène et enfin au jeu et à la programmation des espaces numériques ? Quels exercices pouvons-nous inventer afin de faciliter l'appropriation des nouveaux outils de théâtre ? Comment rendre la technologie accessible à des enfants ?

Cette réflexion et le processus de création seront documentés en détail ce qui servira à la phase finale de préparation des ateliers. Nous estimons que le spectacle durera environ 20-25 minutes, et à peu près un quart sera une forme ouverte, qui pourra être réécrite avec les enfants. Il leur sera proposé d'utiliser les connaissances obtenues pendant les ateliers pour créer certains personnages du conte.

Pendant la deuxième étape, des ateliers, nous allons partager avec les élèves et leurs enseignants deux modalités de travail avec le numérique au théâtre : création complète de zéro et participation à un spectacle préécrit, cette participation sera proposée vers la fin de l'atelier.

La création avec les enfants sera un petit spectacle de 10-15 minutes et se constituera de plusieurs phases :

1. Analyse du conte, de ses personnages et création d'un scénario adapté à la spécificité du dispositif
2. Apprentissage des bases de la méditation (comme un outil important du travail avec le corps), des bases de direction de l'attention, de l'exploration du mouvement, du mouvement spontané. Ces exercices pourront avoir lieu à chaque session afin de mobiliser au mieux la concentration des enfants.
3. Exploration des contraintes et des possibilités techniques de la Kinect
4. Exploration d'animation d'un avatar
5. Pratique du jeu entre les acteurs.trices et les avatars

En parallèle les enseignants et les enfants intéressés seront invités à passer une formation d'introduction à la programmation. Ils et elles seront amenés à utiliser en autonomie le dispositif de capture de mouvement Kinect en lien avec un vidéoprojecteur. Ils vont apprendre aussi les bases des logiciels nécessaires pour assurer la mise en scène du spectacle qu'ils auront créé et pourront utiliser les connaissances obtenues pour des éventuelles mises en scènes futures. Nous préparons un mode d'emploi adapté, qui sera disponible aux participants des ateliers.

Ce programme de travail est prévisionnel et peut varier selon les intérêts de l'école, la motivation et les ambitions des participants et les résultats de la recherche menée dans la première partie. L'intérêt principal est de partager les connaissances et de transmettre les outils, pour que l'équipe pédagogique et les écoliers puissent utiliser ultérieurement. La petite création n'est pas l'objectif, mais un résultat visible, qui pourra apporter de la satisfaction aux participants et les motiver à continuer les explorations. "La Sombre Ecole" servira aussi à inspirer les participants.

Pour la réalisation des ateliers, il serait optimal de pouvoir effectuer quelques sessions de travail intensif avec les écoliers et les enseignants équivalentes à une durée globale d'un ou deux mois. Nous pourrions négocier la forme exacte de participation pour insérer le mieux la pratique théâtrale dans le programme de l'école. Par exemple les exercices sur la conscience du corps peuvent facilement rentrer dans le temps de récréation.

Ces deux étapes résulteraient en une présentation de deux créations devant le public local, le spectacle créé entièrement avec les enfants, ainsi que "La Sombre Ecole", création à laquelle ils auront participé. Nous espérons que ces deux spectacles aboutiront à des formes autonomes et pourront être joués ultérieurement. Ce travail sera aussi documenté et disponible sur le site de didascalie.net.

## **Espace(s) nécessaire(s) à l'école (750 caractères max. espaces compris)**

*Indiquez les espaces nécessaires intérieurs et/ou extérieurs. Ces éléments sont donnés à titre indicatif et ne peuvent être considérés comme acquis, les échanges avec l'école d'implantation permettront de préciser les espaces éventuellement disponibles et leur utilisation.*

Pour les ateliers, nous aurons besoin d'une salle de 25-30 mètres carrés avec un mur blanc ou un écran pour de la vidéoprojection. Le contenu de cette salle doit pouvoir être déplacé pour libérer l'espace. Si possible, le vidéoprojecteur peut être accroché au plafond, et des prises électriques sont accessibles pour pouvoir tout mettre en place. La modularité de la salle permettrait de faire divers types d'ateliers dans un même lieu, et par la suite, de représenter le résultat final au même endroit.

Il serait également pratique d'avoir un espace où on pourra stocker le matériel ou organiser des sessions de travail sur ordinateur en petit groupe. Pour des raisons techniques nous aurons besoin de bonne connexion Internet dans les deux salles.

# BUDGET PRÉVISIONNEL

*Pour chaque : donner une description et un montant. Le total doit être pile 11000€*

## Rémunération :

Pour ce projet, on prévoit une enveloppe de rémunération comprenant un développeur numérique pour la création des espaces virtuels, un régisseur numérique pour la manipulation de ces espaces, ainsi que deux comédiens pour le jeu de la mise en scène finale. Il y a également une partie réservée aux droits d'auteurs qui seront dus pour l'utilisation de l'environnement numérique. Cette enveloppe pourra être amenée à varier selon le calendrier final, et le département attribué.

= 3300

## Transports :

La somme réservée aux transports, est calculée pour couvrir les déplacements si le département le plus éloigné nous est attribué, mais surtout pour d'éventuels besoins de déplacements d'équipements techniques, ou des situations où un taxi est nécessaire. Selon le département attribué, les besoins en transports changeront. Pour les ateliers, il faudra compter des allers-retours pour 2 personnes sur le début, puis pour 3 sur la fin, le comédien pouvant être présent.

= 1000

## Hébergement :

Comme pour les transports, cette part du budget est calculée pour le département le plus éloigné si il s'avère plus simple et efficace de loger sur place dans le cadre d'un travail intensif. Dans le cas contraire, on gardera une partie de cette somme au cas où il nous est nécessaire de faire venir un collaborateur résidant hors de la région, mais sinon le reste sera redistribué sur les autres postes. Toujours comme pour les transports, on part sur une base d'un logement pour 2, et éventuellement un supplémentaire pour 1 personne, sur une durée plus courte.

= 1500

## Repas :

Concernant les repas, dans le cas où la résidence s'effectue dans un département nécessitant de loger sur place, il faudra compter 2 repas par jour par personne sur la durée de la collaboration avec l'école. Dans le cas contraire, 1 repas par personne suffira, hors exception de venue de collaborateur résidant hors de la région. Cette enveloppe sera donc également amenée à varier selon le calendrier final.

= 1300

## Production :

Avec cette somme, nous couvrirons toutes les dépenses relatives à la mise en scène, donc l'achat ou location d'éventuels éléments de décors, mais surtout de l'équipement technique. Pour faire une mise en scène mixte, il faut le matériel nécessaire à l'installation de l'univers virtuel. Une partie est déjà en notre possession, mais selon la salle où nous serons accueillis,

il sera nécessaire de compléter l'équipement. De plus, nous réservons environ 2000 euros consacrés à l'obtention de matériel pour l'école, leur permettant de garder et se réapproprier le travail effectué durant les ateliers.

= 3300

### **Imprévus :**

Le reste du budget rentrera dans la case imprévus. Ainsi, en cas de besoins de dernières minutes ou d'incidents nécessitant un remplacement de matériel ou un dédommagement, nous aurons du budget restant.

= 600

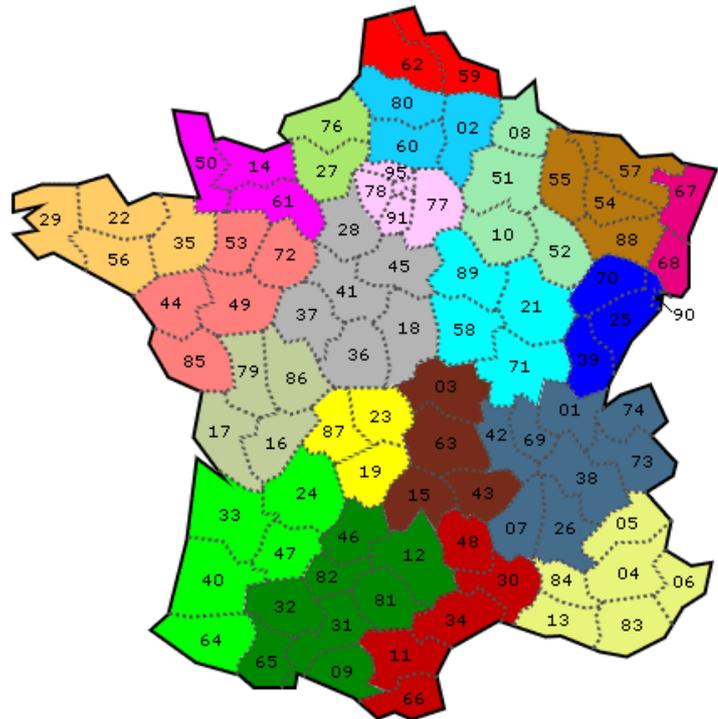
**Total : 11000€**

## DÉPARTEMENTS D'IMPLANTATION

Chacun des 101 départements accueille un projet (à l'exception de la Seine-Saint-Denis qui en accueille trois et de l'Outre-mer qui en accueille deux par départements ainsi que la Polynésie Française). Aussi, nous vous suggérons de ne pas vous positionner uniquement sur les départements les plus demandés (notamment les principales agglomérations : Paris, Lyon, Marseille, etc.).

Il faut en choisir 3.

01 Ain, 02 Aisne, 03 Allier, 04 Alpes-de-Haute-Provence, 05 Hautes-Alpes, 06 Alpes-Maritimes, 07 Ardèche, 08 Ardennes, 09 Ariège, 10 Aube, 11 Aude, 12 Aveyron, 13 Bouches-du-Rhône, 14 Calvados, 15 Cantal, 16 Charente, 17 Charente-Maritime, 18 Cher, 19 Corrèze, 2A Corse-du-Sud, 2B Haute-Corse, 21 Côte-d'Or, 22 Côtes d'Armor, 23 Creuse, 24 Dordogne, 25 Doubs, 26 Drôme, 27 Eure, 28 Eure-et-Loir, 29 Finistère, 30 Gard, 31 Haute-Garonne, 32 Gers, 33 Gironde, 34 Hérault, 35 Ile-et-Vilaine, 36 Indre, 37 Indre-et-Loire, 38 Isère, 39 Jura, 40 Landes, 41 Loir-et-Cher, 42 Loire, 43 Haute-Loire, 44 Loire-Atlantique, 45 Loiret, 46 Lot, 47 Lot-et-Garonne, 48 Lozère, 49 Maine-et-Loire, 50 Manche, 51 Marne, 52 Haute-Marne, 53 Mayenne, 54 Meurthe-et-Moselle, 55 Meuse, 56 Morbihan, 57 Moselle, 58 Nièvre, 59 Nord, 60 Oise, 61 Orne, 62 Pas-de-Calais, 63 Puy-de-Dôme, 64 Pyrénées-Atlantiques, 65 Hautes-Pyrénées, 66 Pyrénées-Orientales, 67 Bas-Rhin, 68 Haut-Rhin, 69 Rhône, 70 Haute-Saône, 71 Saône-et-Loire, 72 Sarthe, 73 Savoie, 74 Haute-Savoie, 75 Paris, 76 Seine-Maritime, 77 Seine-et-Marne, **78 Yvelines**, 79 Deux-Sèvres, 80 Somme, 81 Tarn, 82 Tarn-et-Garonne, 83 Var, 84 Vaucluse, 85 Vendée, 86 Vienne, 87 Haute-Vienne, 88 Vosges, 89 Yonne, 90 Territoire de Belfort, 91 Essonne, **92 Hauts-de-Seine**, **93 Seine-St-Denis**, 94 Val-de-Marne, 95 Val-D'Oise, 971 Guadeloupe, 972 Martinique, 973 Guyane, 974 La Réunion, 976 Mayotte



## DOCUMENTATION ARTISTIQUE

Ajoutez un à trois visuels légendés pour présenter vos précédents projets.

Si besoin, complétez la présentation en indiquant de un à trois liens directs vers des vidéos ou sons en ligne (type Youtube, Vimeo, SoundCloud, etc).

Vous pouvez aussi nous joindre une documentation générale de votre travail au format PDF (portfolio, CV, etc).

## Documentation autorisée :

Visuels légendés

Un ou deux pour patven (photo répétition ?)

3 liens max vers du contenu en ligne

<http://didascalie.net/tiki-index.php?page=accomp-19patven>

Lien existant vers une des captations ?

1 fichier PDF présentant la docu générale du travail

On peut créer un pdf style portfolio présenté de manière chronologique (intéressant de voir une évolution du travail)

Pour PATVEN : une présentation du projet avec des photos de la mise en scène physique et virtuelle (captures d'écrans des espaces + avatars)

## Budget provisionnel :

	A	B	C	D
1				
2		Hors IDF		NASTIA
3	<b>Rémunération</b>			assistant ateliers
4	technicien numérique	1000		Comédien
5	développeur numérique	1500		
6	Comédien	600		
7	Droits d'auteurs	100		
8	<b>sous total Rémunération</b>	<b>3300</b>		
9	<b>Transports</b>	<b>1000</b>		
10	<b>Hébergement</b>	<b>1500</b>		
11	<b>Repas</b>	<b>1300</b>		
12	Sous total	7100		
13	<b>Production</b>	<b>3300</b>		
14	<b>Imprévus</b>	<b>600</b>		
15	<b>TOTAL</b>	<b>11000</b>		
16				