



Fiche technique – *C'est peut-être...*

Version SALLE

- **Contact:** Dorian Vermot-Desroches 06.85.41.97.58

CETTE FICHE TECHNIQUE REPREND LES CONDITIONS IDÉALES DE REPRÉSENTATION. N'HESITEZ PAS À NOUS CONTACTER POUR ADAPTER LE SPECTACLE À VOTRE LIEU ET VOS CONTRAINTES.

INFORMATIONS GÉNÉRALES:

Durée du spectacle : 45 minutes

Public visé : Jeune public

Jauge : environ 250 personnes

Possibilité de jouer 2 fois par jour (montage la veille): compter au minimum 1h30 entre la fin de la 1ère représentation et le début de la 2ème

Temps d'échauffement : 1h30 minimum entre la fin de l'installation et l'heure de la représentation.

Dispositif : frontal en salle

Espace scénique : 5 m x 5m, hauteur aérienne exploitable minimale 5mètres

Plateau : minimum 6 m(ouverture) x 7m(profondeur)

EN TOURNEE :

- 2 Artistes
- 1 Régisseur

En fonction des conditions de tournée, nous sommes amenés à nous déplacer avec un enfant et donc un adulte supplémentaire aux conditions d'accueil ci-dessous.

CONDITIONS D'ACCUEIL :

DÉPLACEMENTS

- Nous nous déplaçons avec un ensemble (utilitaire + remorque) comprenant les dimensions suivantes : environ 10m de long x 2m de large x 2m30 de haut. Avec un poids d'environ 3,5 T.
- Accès facile au plateau du théâtre pour le déchargement
- Place de stationnement sécurisée, pendant toute la durée de la présence de l'équipe

LOGES

- Une loge chauffée, avec miroir de maquillage et portant à costumes avec des toilettes à proximité.
- Un catering composé de fruits secs et frais. Une bouilloire, une machine à café.
- Accès à une machine à laver pour entretenir les costumes après les représentations.

REPAS / HÉBERGEMENTS

- Accueil et repas pour 3 personnes dont un sans gluten (Pâte, pain, farine...) et sans produit laitier de vache (Crème, beurre, lait, yaourt, fromage...).
- Si arrivée prévue la veille, départ le lendemain et/ou plusieurs jours de représentations successifs, prévoir l'hébergement pour 3 personnes (dont 1 couple).

TECHNIQUE:

PLANNING

Si un prémontage de la lumière est effectué en amont, prévoir un temps de réglage de 4h avec un technicien d'accueil minimum.

PLATEAU

- Plateau:** sans pente, sol noir de préférence
- Pendrillons :** Boîte noire à l'italienne ou à l'allemande
- Dimensions du plateau:** 7m de profondeur X 6m d'ouverture minimum / hauteur sous grill 5m50 minimum
- Espace de jeu:** 5m X 5m (plancher décors)

LUMIÈRE

La conduite lumière se fait depuis la régie avec un ordinateur + boîtier Ntech (Dlight)

Voir implantation lumière en pièce jointe.

Matériel demandé:

- 5x PC 2K
- 8x PC 1K
- 3x PAR 64 CP62
- 7x Découpes type 614 + 1 iris
- 4x Platines

SON:

La conduite son se fait depuis la régie avec un ordinateur (Qlab)

Un piano numérique au plateau nécessite d'être branché (DI fournie)

Matériel demandé:

- Système de diffusion adapté à la salle
- Un retour au plateau (Milieu de plateau à la face)
- Un direct 16A + liaison XLR pour le piano numérique au plateau

EFFET:

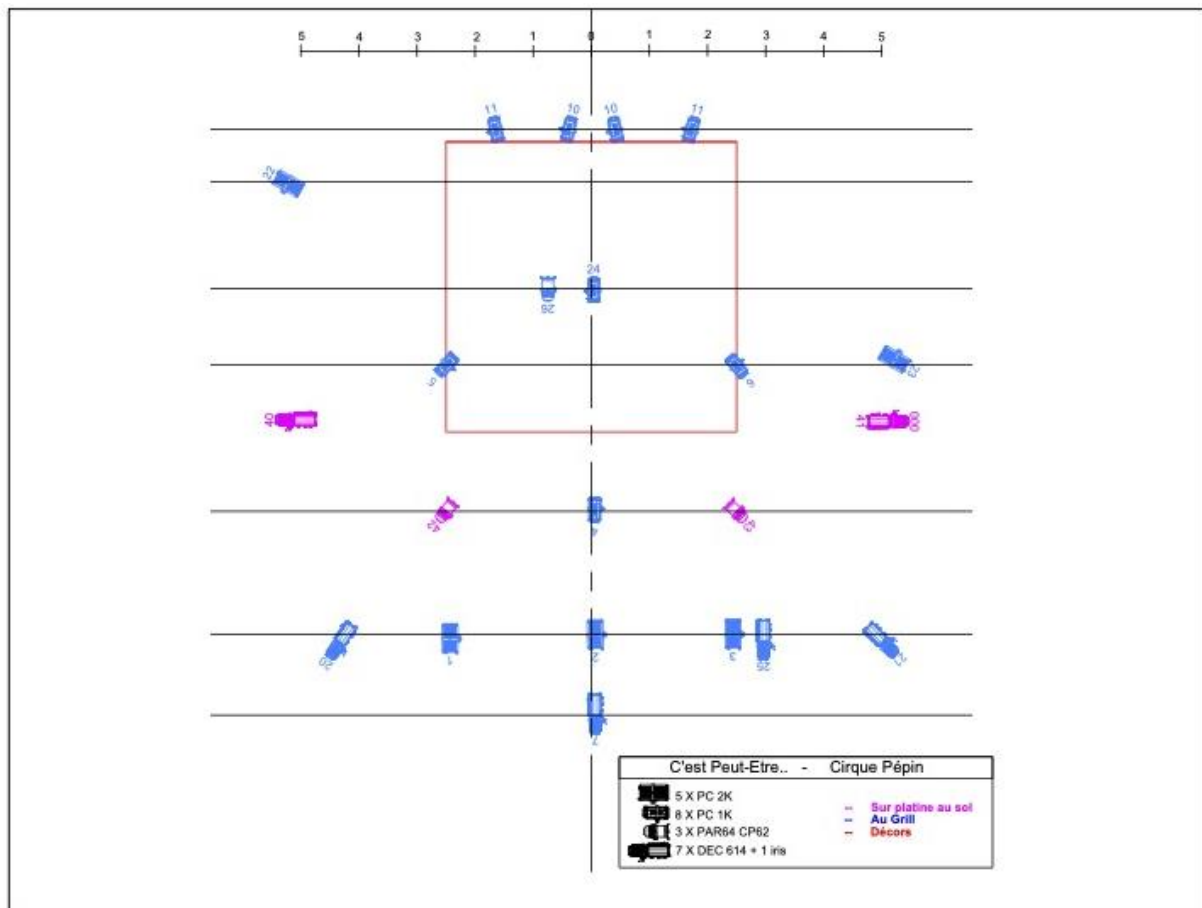
Un système de tirer-lâcher apporté par la compagnie type kabuki avec une pluie d'origamie est installé au grill, au-dessus du décor.

L'implantation est à voir sur plan en fonction de la salle.

Implantation :



Plan de feu :



Liste projecteurs :

Feuille1

CIRQUE PEPIN

C'est peut être...

Liste des projecteurs

N° Circuit	Dimmer	Désignation	Projecteur
1		Face jardin	PC 2000W
2		Face milieu	PC 2000W
3		Face cour	PC 2000W
4		Rattrappe face milieu	PC 1000W
5		Rattrappe face jardin	PC 1000W
6		Rattrappe face cour	PC 1000W
7		Decoupe face milieu	Découpe 614
10		Contre chaud	PC 1000W
10		Contre chaud	PC 1000W
11		Contre froid	PC 1000W
11		Contre froid	PC 1000W
20		Découpe bleu jardin	Découpe 614
21		Découpe bleu cour	Découpe 614
22		Soleil jardin	PC 2000W
23		Soleil cour	PC 2000W
24		Douche mat	PC 1000W
25		Lune	Découpe 614+iris
26		PAR porte face	PAR 64 (CP62)
40		Découpe sol jardin	Découpe 614
41		Découpe sol cour	Découpe 614
42		PAR sol jardin	PAR 64 (CP62)
43		PAR sol cour	PAR 64 (CP62)
100		Salle	/
101		Plateau	/
200		Coulisse	/

Type
PC 1000W
Découpe 614
PC 2000W
PAR 64 (CP62)