

Maison Renard - FICHE TECHNIQUE

(Contact technique - Alexandre Dewez +32 498 33 88 62)

Durée du spectacle

1h05 de spectacle + 25 à 55 minutes de débat avec le public.

(Durée officielle minimum à communiquer dans les programmes de saison ou autres : 1h30).

Implantation scénique

Le spectacle se joue au sol, sans scène surélevée (grande préférence), au rez-de-chaussée ou en sous-sol. Pour des raisons de cohérence dramaturgique, le spectacle ne peut pas se jouer à l'étage.

L'ensemble du plateau de jeu est bâché par nos soins à l'arrivée, afin d'accueillir une structure de polystyrène de 4,5m sur 3,3m de profondeur et 1,3m de hauteur. Cette structure est recouverte d'une dizaine de sacs de terre humide, représentant chacun environ 25 kilos. Cette mise en place ainsi que le démontage peut entraîner le soulèvement d'un peu de poussière. Veillez à protéger les appareils électroniques sensibles. Prévoir un nettoyage de la scène à l'eau après démontage.

Temps de montage/pointage - 4 heures

Temps de démontage - 2 heures

Personnel technique nécessaire pour le montage - 2 personnes minimum les deux premières heures, 1 personne les deux heures suivantes

Personnel technique nécessaire pour le démontage - 3 personnes minimum

Exigences techniques minimum :

- Scène: L: 6m P: 5m H: 3,5m
- Ecran de projection: L: 4m H: 3m
- Vidéo-Projecteur 4000 Lumen
- Connexion internet haut débit par câble RJ45 arrivant à l'avant-scène jardin (ou connexion wifi non apparente pour le public). Une bonne connexion 4G est une sécurité.
- Câble HDMI arrivant à l'avant-scène jardin
- Câble 220V arrivant à l'avant-scène jardin
- Câble mini-jack mâle avant-scène jardin vers table de mixage (ou connexion via câble HDMI du vidéo-projecteur) arrivant à l'avant-scène jardin
- 2 enceintes amplifiées en salle
- Une console de mixage son en régie
- un accès à un point d'eau (évier profond).

Descriptif lumière

Le descriptif a été établi dans le cadre de la création au Théâtre de Namur et décrit l'éclairage adopté pour la salle (le studio). Il sert de modèle et permet de reproduire les ambiances au mieux.

Dimension du Studio au TRN : 10 m d'ouverture, 6 m de profondeur et 4 m de hauteur.

Description des projecteurs

Adresse DMX	Groupe de projecteurs	Gelâtes / Diffusant	Description
1 - 5	Face chaude	# 119	7 PC sur 5 Circuits avec volets (PC extérieurs couplés à cour et à jardin)
6 - 8	Rattrapage face chaud	# 119	5 PC sur 3 Circuits avec volets (PC extérieurs couplés à cour et à jardin)
9	Rattrapage pied du trou jardin chaud	# 119	1 PC rattrape le comédien au pied du trou
10 - 14	Face froide	L 202 # 119	7 PC sur 5 Circuits avec volets (PC extérieurs couplés à cour et à jardin)
15 - 17	Rattrapage face froid	L 202 # 119	5 PC sur 3 Circuits avec volets (PC extérieurs couplés à cour et à jardin)
18	Rattrapage pied du trou jardin froid	L 202 # 119	1 PC rattrape le comédien au pied du trou
19 - 22	Contre froid	L 711	8 PAR CP62 croisés de part et d'autre de l'écran
23	Découpe desk	White	Découpe type RJ 614 SX avec couteaux
24	Contre desk	White	PAR CP62 en contre
25 - 26	Latéraux trou	L 114	2 PAR CP62 de part et d'autre du trou éclaire le comédien debout sur le monticule
27 - 29	Lampes de chantier	White	3 Mandarines/Quartz sur Pied
48	Public	White	Éclairage usuel du public dimable depuis la console

Description des états lumineux

Le spectacle est un long « Plein feu » pour reproduire la lumière d'une conférence. Elle est composée des différentes faces et faces de rattrapage, de contres, de latéraux, de la découpe et du contre du desk, ainsi que de deux lampes de chantier (mandarines).

Lors de la « descente » dans le trou, la lumière se tamise tout en mettant en évidence le trou. Les lampes de chantier restent à un bon niveau afin de garder l'ambiance chantier.

Une fois Bertrand au fond du trou, la lumière descend encore pour atteindre un état de « semi-obscurité », seul le trou est visible et légèrement le desk. La lumière doit interférer le moins possible avec l'écran vidéo.

Une fois la vidéo terminée (après le « au-revoir » de Bertrand), la lumière va au noir en cut, directement sur la musique afin de signifier la fin du spectacle et de lancer les applaudissements.

Lors du « salut », Bertrand réapparaît au dessus du trou, il faut donc veiller à accentuer les rattrapages faces centrales et les latéraux. Ensuite, il se dirige vers l'avant-scène pour saluer, il faut donc ajouter les faces et diminuer les latéraux.

Pour la « sortie du public », garder une ambiance avec les contres, les latéraux, le desk, les lampes de chantier et une légère face.

Conduite

Au minimum 1 Heure avant le spectacle

- Mettre à charger la GO PRO, l'émetteur vidéo et la batterie de l'enregistreur audio.
- Arroser le tas de terre avec le pulvérisateur (+ou- 5l d'eau). L'humidification empêchera la propagation de la poussière (**d'ailleurs, penser à recouvrir les appareils électroniques sensibles à la poussière**).
- Placer 2 piles AA dans l'émetteur du micro Madonna de Bertrand et une dans le pavé numérique bluetooth.
- Vérifier le bon fonctionnement des projecteurs, des différents micros, du son de la vidéo.

20 Minutes avant le spectacle

- Placer la batterie, la carte SD dans l'enregistreur audio et l'allumer.

Durant le spectacle

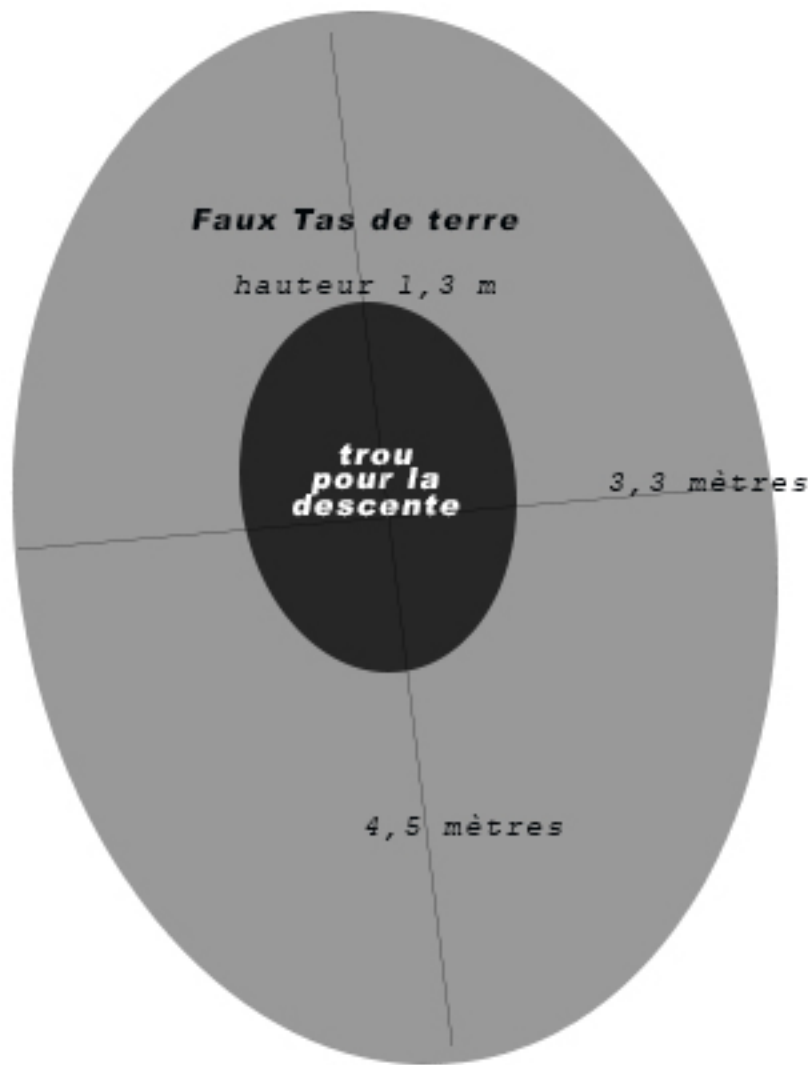
Étapes	Détail	Sections	Description
1	Entrée Public	Lumières	<ul style="list-style-type: none"> • Mem1 - Plein feu + Public
		Son	<ul style="list-style-type: none"> • Micro HF de Bertrand → Open • PC → Open
2	Début spectacle	Lumières	<ul style="list-style-type: none"> • Mem2 - Plein Feu (Fade 30s)
		Son	<ul style="list-style-type: none"> • « Bertrand coupe la musique de son PC » - PC → MUTE • Commencer l'enregistrement
3	Bertrand rentre dans le trou	Lumières	<ul style="list-style-type: none"> • Mem3 - Descente en se concentrant sur le trou (Fade 30s)
		Son	<ul style="list-style-type: none"> • « Bertrand pénètre dans le trou » - EQ medium (Micro Bertrand) → FULL
4	Arrivée dans la BAD	Lumières	<ul style="list-style-type: none"> • « Bertrand touche le sol (vidéo) » - Mem4 - semi-obscrité (Fade 60s)
5	Bertrand dit « byebye » au public dans la vidéo	Lumières	<ul style="list-style-type: none"> • Mem5 - BLACKOUT (Fade 1s)
		Son	<ul style="list-style-type: none"> • EQ medium → Niveau Normal
6	Applaudissements au dessus du trou	Lumières	<ul style="list-style-type: none"> • « Bertrand apparaît au-dessus du trou » - Mem6 - Plein Feu sur trou mois de FACE (après 1s)
7	Applaudissements	Lumières	<ul style="list-style-type: none"> • « Bertrand salue à l'avant-scène » - Mem7 - Plein Feu plus de FACE (Fade 1s) • Rappels possibles → Garder les Contres et diminuer l'intensité de la mémoire en jeu lors du rappel
		Son	<ul style="list-style-type: none"> • « Bertrand salue à l'avant-scène » PC --> Fade à 0
8	Sortie public	Lumières	<ul style="list-style-type: none"> • Mem8 - Public + contre + garder le trou éclairé (Fade 5s)
		Son	<ul style="list-style-type: none"> • MASTER --> MUTE • Arrêter l'enregistrement

Après le spectacle

- Changer les piles de chaque appareil.
- Couper l'enregistreur et placer la batterie sur son socle de charge.
- Veiller à bien recouvrir les appareils électroniques (afin de ne pas encrasser la console par exemple).

**E
C
R
A
N**

largeur 5 mètres



Zone Bâchée

**P
U
B
L
I
C**

8 mètres (idéal)



Alimentation 220V
Câble HDMI
Câble Ethernet RJ45
(mini-jack vers console
son)