



Siège : Mairie - 2 place Marie Collet - Treffort -
01370 VAL REVERMONT

Contact diffusion : 06 88 07 28 57
Contact technique : 06 33 78 96 44

latoutepetitecompagnie@gmail.com

ANNEXE 1 AU CONTRAT DE CESSION **FICHE TECHNIQUE ET PLAN DE FEU** **POUR SALLE EQUIPEE :**

Spectacle : « BOITE DE NUITS »
Mise à jour : avril 2022

La présente fiche technique est une annexe au contrat de cession du spectacle.

Nous vous remercions de bien vouloir y prêter la plus grande attention.

Si les demandes suivantes ne peuvent être satisfaites, veuillez nous contacter afin d'envisager une adaptation.

CONTACT TECHNIQUE

Raphael DONGER (comédien)
06 33 78 96 44
raphael.donger@gmail.com

Montage : 3 heures

Démontage : 1 heure 30 min

Durée du spectacle : 50 minutes environ

Minimum 30 minutes entre deux représentations

CONTRAINTES TECHNIQUES :

ATTENTION : le déchargement peut s'avérer compliqué, et le temps nécessaire au montage doublé, si :

- escaliers à gravir
- ascenseurs à emprunter
- portes à franchir dont la largeur est inférieure à 140cm (double-porte)
- scène surélevée sans accès direct au plateau.
- quai de déchargement

En cas de fortes contraintes d'acheminement du décor, nous aurons besoin de 2 personnes solides pour aider au déchargement et au chargement.

ATTENTION : Nous utilisons une machine à fumée. Les détecteurs doivent être désactivés le temps de la représentation.

A FOURNIR PAR L'ORGANISATEUR :

En plus des éléments portés au schéma nous vous demandons :

- 3 alimentations 220V 2P+T en fond de scène, à l'arrière du décor.
- 1 prolongateur DMX 5 points (nous nous déplaçons avec un adaptateur 3F vers 5M si nécessaire) d'une longueur suffisante pour faire la liaison avec vos gradateurs depuis
- notre splitter situé à l'arrière du décor.
- 1 prolongateur DMX de 20 mètres pour faire la liaison entre notre splitter et notre rampe led située en nez de scène, au mitard.
- 1 prolongateur électrique d'une longueur suffisante pour alimenter la rampe led en direct.
- 2 prolongateurs électriques de 15 mètres.

- Si possible, nous apprécions des volets coupe-flux sur les 4 PC de face.
- Si les PC sont équipés de lentilles claires, merci de prévoir des diffuseurs Rosco #119 au format PC.

Nous vous demandons également un escabeau permettant une hauteur de travail de 3 mètres minimum (escabeau 5 marches), un aspirateur, un balai ainsi que pelle et balayette.

Ces éléments doivent être disponibles dès notre arrivée car ils sont nécessaires au montage du décor.

ESPACE SCENIQUE :

6 mètres d'ouverture, **5 mètres** de profondeur, **3.40 mètres** de hauteur sous perches minimum.
Noir salle indispensable.

Installation de l'espace de jeu au sol de préférence.

INSTALLATION DU PUBLIC :

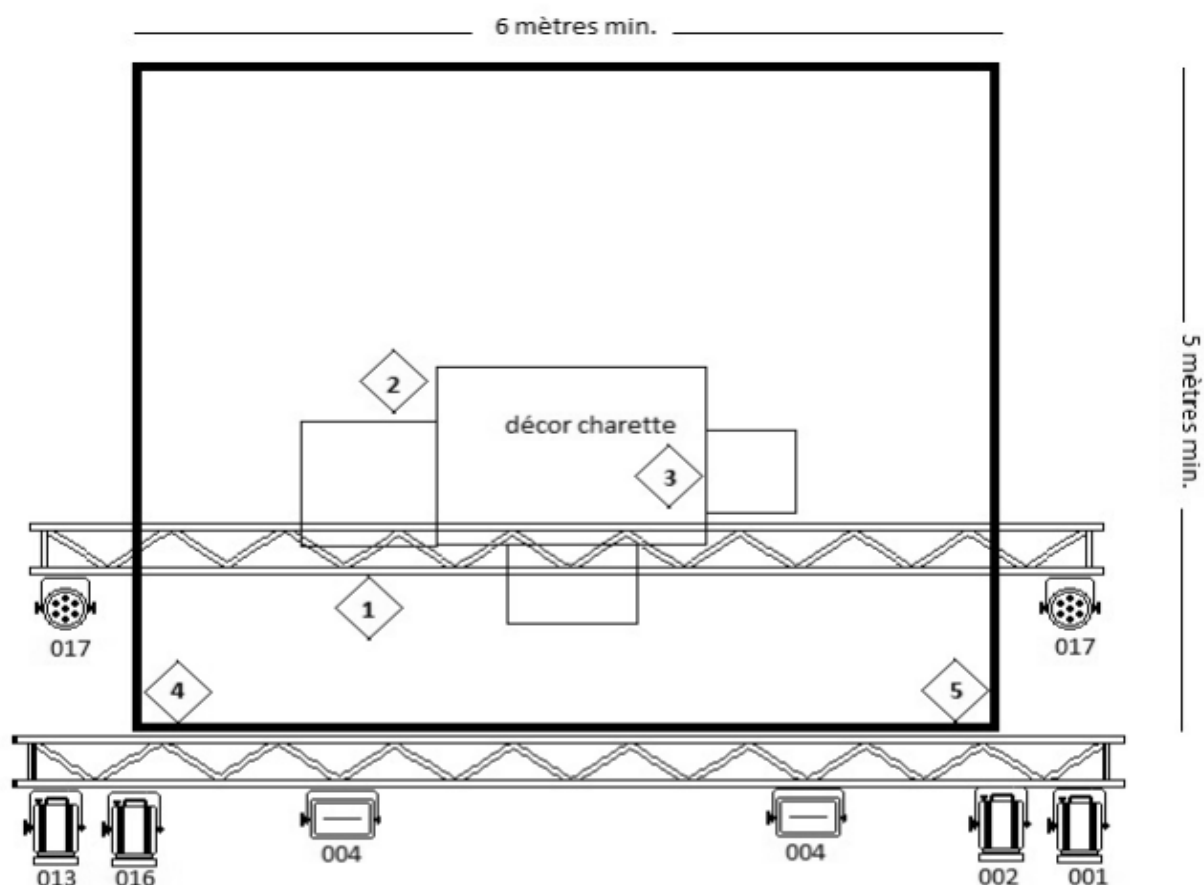
Jauge maximum : 140 personnes

En cas d'absence de gradin dans la salle, création d'un gradinage par la structure accueillant le spectacle : moquette pour les deux premiers rangs puis petits bancs, petites chaises, bancs et chaises adultes. **Jamais plus de 2 rangs par niveau d'assise.**

Gradin en praticables (type SAMIA) idéal !!

ACCUEIL

- Nous nous déplaçons avec un véhicule utilitaire. Nous apprécions de pouvoir le laisser à proximité, merci de prévoir une place de parking gratuite et sécurisée pour un véhicule type Ford Transit, Peugeot Expert...
- Prévoir 1 loge pour les comédiens, avec miroir, sanitaires, bouteilles d'eau
- Collation de bienvenue : café, thé, jus de fruits, fruits frais, chocolat,
- Selon la composition de l'équipe il peut y avoir un végétarien, ainsi qu'un sans gluten. Nous préférons un repas préparé, pas de sandwiches triangles ou salades de supermarché, merci
- Logement : chambres singles en gîte ou hôtel à valider par la cie, ou bien chez l'habitant



légende :



PC 1kw Lee filter 205



PAR Led 4 ch Dim /R/G/B



horiziode 1kw, ou tout autre type de source graduable pour l'éclairage de la salle

001 DMX adress

Si vous avez un système de diffusion, nous apprécions de pouvoir gonfler un peu le moment disco du spectacle. Auquel cas, nous demandons 5 lignes équipées comme indiqué ci-dessous et reporté au schéma ci-dessus :

- 1- kick dynamic
- 2- drum static
- 3- instru DI
- 4- left static
- 5- right static

