

FICHE TECHNIQUE

« Titi tombe, Titi tombe pas »

(version optimale)

Contact technique

Damien VALADE

Tel : +33 (0)7 86 99 75 18 | d.valade.mail@gmail.com

Contact production

Marie-France DUBOIS

Tel : +33 (0)6 10 26 73 68 | production@pascalrousseau.com

Sommaire:

- Page 2: Accueil de la compagnie
- Page 3: Mise en place scénique, lumière et son
- Page 13: Plan de Feu

Accueil de la compagnie

Arts de la piste - Spectacle Jeune Public et Scolaire 3 à 9 ans

Durée du spectacle = 40 minutes

Equipe de 3 personnes – Arrivée J-1 au soir (selon distance à parcourir)

1 à 3 représentations possibles dans la journée (comptez 20'00 de battement minimum entre chaque)

Loges: 1 ou 2 loges avec table, sièges, sofa ou fauteuil, coin maquillage, point d'eau, serviettes de toilettes.

Si possible, l'organisateur mettra à disposition de la compagnie des douches chaudes et des toilettes non-publics accessibles depuis les loges.

Prévoir dans les loges 4 bouteilles d'eau minérale (dont 1 gazeuse), café, chocolat noir, fruits secs, barres de céréales, fruits de saison ...

Repas: Prévoir les repas pour 3 personnes (Pascal Rousseau, Lola Heude et Damien Valade) pour midi et le cas échéant le soir avant la représentation. Spécificité alimentaire : 1 repas sans viande pour Lola Heude.

Parking: Prévoir une place de parking sécurisé à proximité de la salle pour un véhicule de type Citroën Berlingo.

Jauge: Séance scolaire : 150 à 300 enfants maxi

Séance Tout Public : Jauge limitée fonction des capacités de la salle (ouverture de scène resserrée à 7m)

Personnel nécessaire sur place: 1 régisseur son et lumière en accueil et pour la durée de la représentation.

Mise en place scénique

Espace scénique :

L'espace scénique sera représenté par un rectangle dessiné au sol par du gaffeur « tapis de danse » blanc.

Dans l'idéal, la face de cet espace scénique est à 1 mètre du nez de scène. Comme inscrit sur le Plan de Feu.

Ouverture: 7m (6m minimum*) avec pendrillons de chaque côté • Prévoir le placement du public en conséquence

Profondeur : 5m (4m minimum*)

Hauteur sous gril : 4,50m (4m minimum)

(*) L'espace scénique pourra être ramené à 6m x 4m dans les petites salles avec l'accord de la compagnie.

Cet espace de jeu devra être recouvert d'un tapis de danse noir.

Un pendrillonnage « à l'italienne » sera réalisé par l'organisateur avant l'arrivée de la compagnie, comme représenté sur le plan de feu (cf. page 13 de ce dossier).

Le nettoyage du plateau devra être fait avant la représentation.

Son :

L'organisateur fournira un système de diffusion compatible avec la jauge public respectant la réglementation 105 Db maxi.

La musique du spectacle est sur CD ou sur clef USB, l'organisateur doit donc prévoir également un lecteur CD/MP3 avec Autopause + deux retours sur scène.

Lumières :

L'ensemble des projecteurs représentés sur le plan de feu devront être installés et vérifiés avant l'arrivée de la compagnie.

Liste des projecteurs nécessaires:

- 2 x PC 2000w
- 12 x PC 1000w
- 3 x PARs CP61
- 6 x 614sx dont 4 sur pied (hauteur de la source à 1,5m) et 2 sur platine de sol.
- 1 lampe déco amenée par la compagnie.

Réglages lumière : ➡ A faire confirmer par le régisseur de la compagnie, Damien Valade : 07 86 99 75 18

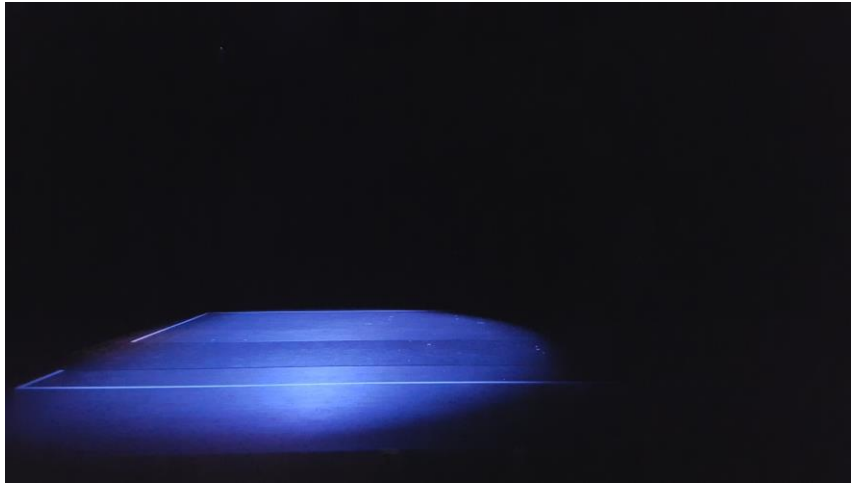
Le régisseur du lieu devra installer et régler les éclairages nécessaires au spectacle. La suite du document permettra donc au régisseur d'effectuer tous les réglages lumière.

Le mieux est de commencer par pré-implanter l'espace scénique en premier (le rectangle blanc de 7m / 5m représenté sur le PF). Ensuite, des marquages devront être symbolisés au sol (les points A et B).

- Point A: Plein mitar, à 1,8m de la face de l'espace scénique.
- Point B: 2,3m de la partie cour de l'espace scénique, et 1,5m de la face de l'espace scénique.

Les photos ci-dessous vous indiqueront les réglages lumière à mettre en place.

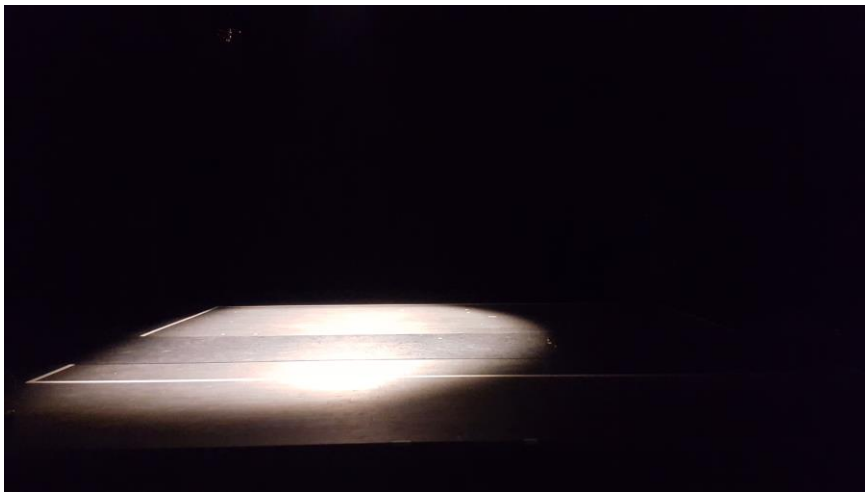
* Circuit 56 - PC 2000w gélatiné en L085 - Découper au gaffe aluminium le lointain et jardin de façon à voir la bande blanche de l'espace scénique.



* Circuit 57 - PC 2000w gélatiné en L085 - Découper au gaffe aluminium le lointain et la cour de façon à voir la bande blanche de l'espace scénique.



* Circuit 52 - PC 1000w - Contre-jour blanc, partie jardin. Découper au gaffe aluminium le lointain et jardin.



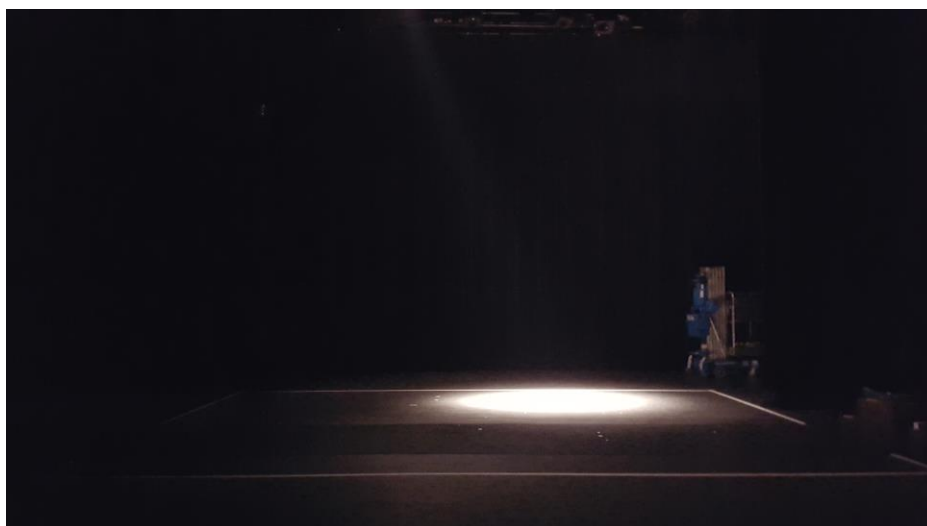
* Circuit 53 - PC 1000w - Contre-jour blanc, partie mitar. Découper le lointain.



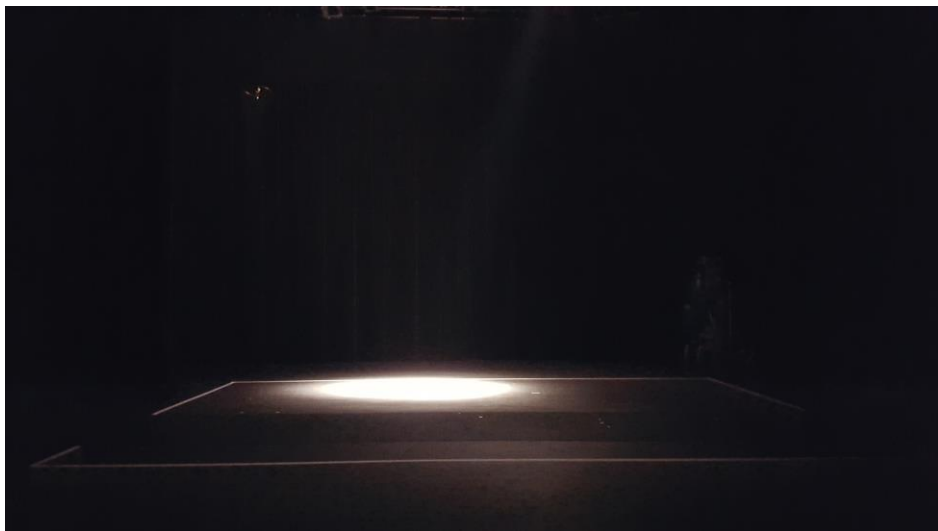
* Circuit 54 - PC 1000w - Contre-jour blanc, partie cour. Découper le lointain et la cour.



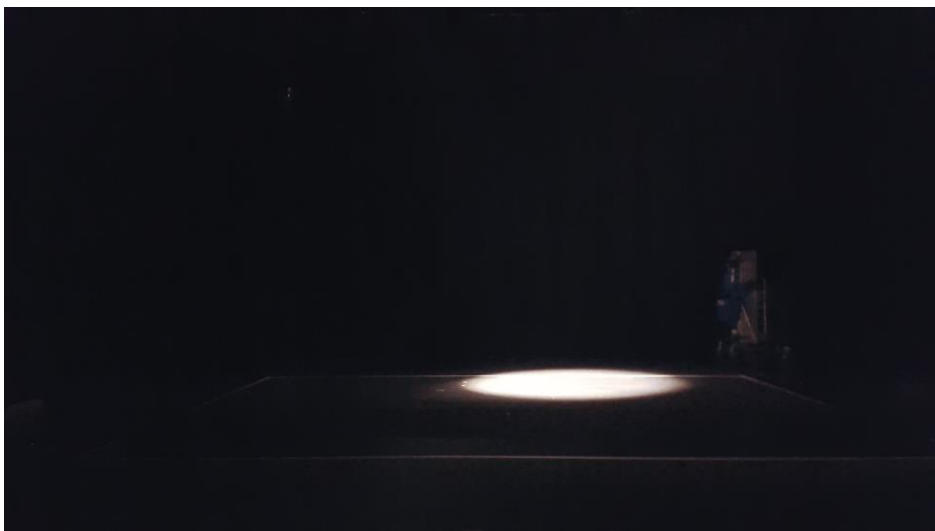
* Circuit 41 - PAR 64 CP61 - Espace « jeu d'échec »



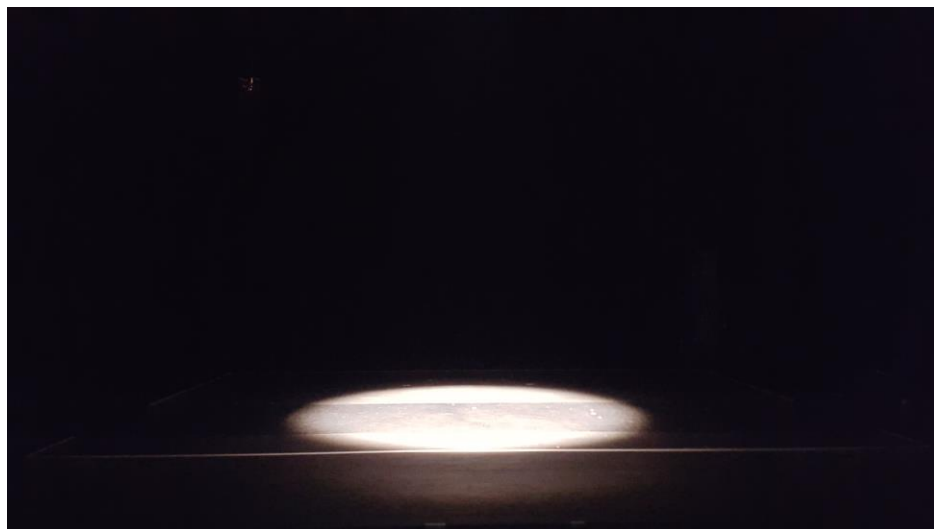
* Circuit 42 - PAR 64 CP61 - Espace « jeu d'échec »



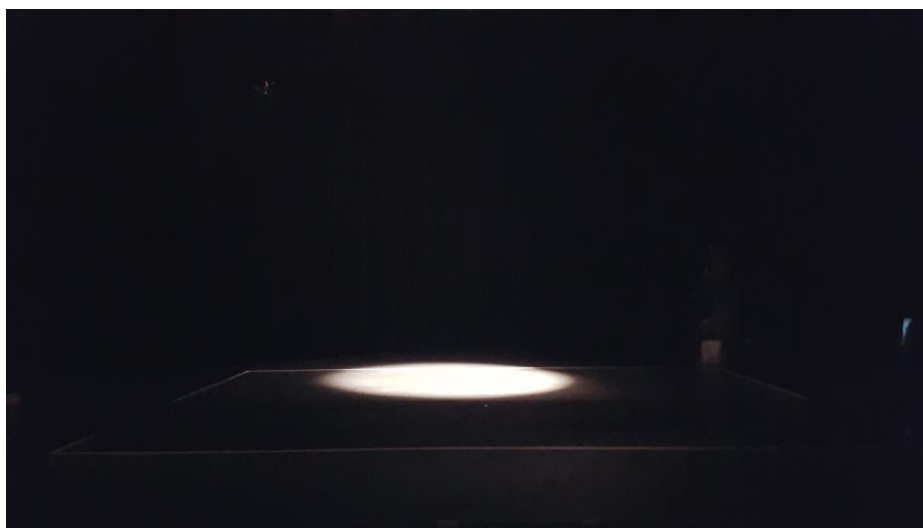
* Circuit 31 - PC 1000w - Espace « jeu d'échec »



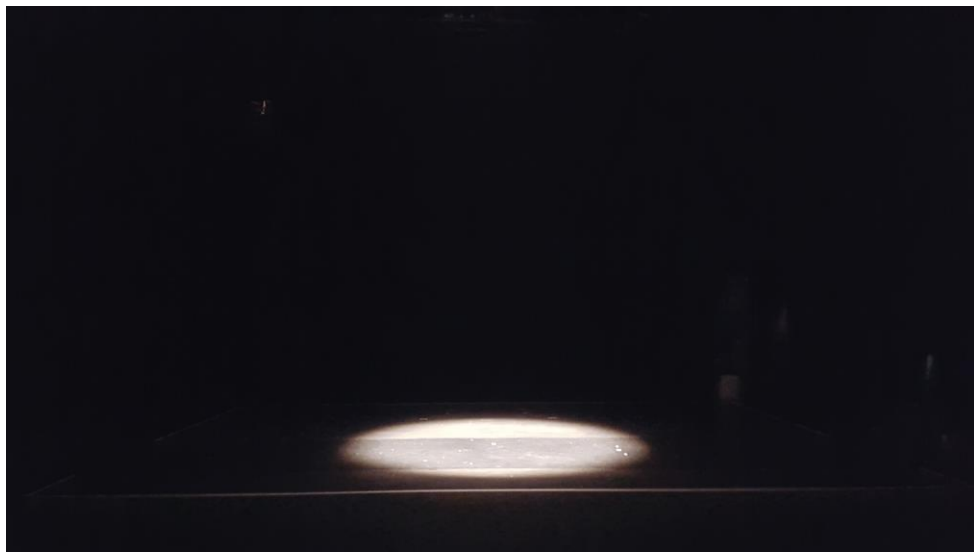
* Circuit 32 - PC 1000w - Douche mitar (Point A) de diamètre 3,6m



* Circuit 33 - PC 1000w - Espace « jeu d'échec »



* Circuit 22 - PC 1000w - Face piquée sur le point A, de diamètre 3m



Circuit 23 - PC 1000w - Douche rose sur le point B, de diamètre 4m



* Circuit 24 - PC 1000w - Douche coin face cour de diamètre 1,5m



* Circuit 9 - PAR 64 CP61 - placer quelqu'un debout en dessous de la « lampe déco ». La banane fait une diagonale, et l'impact commence sur les pieds de la personne debout.



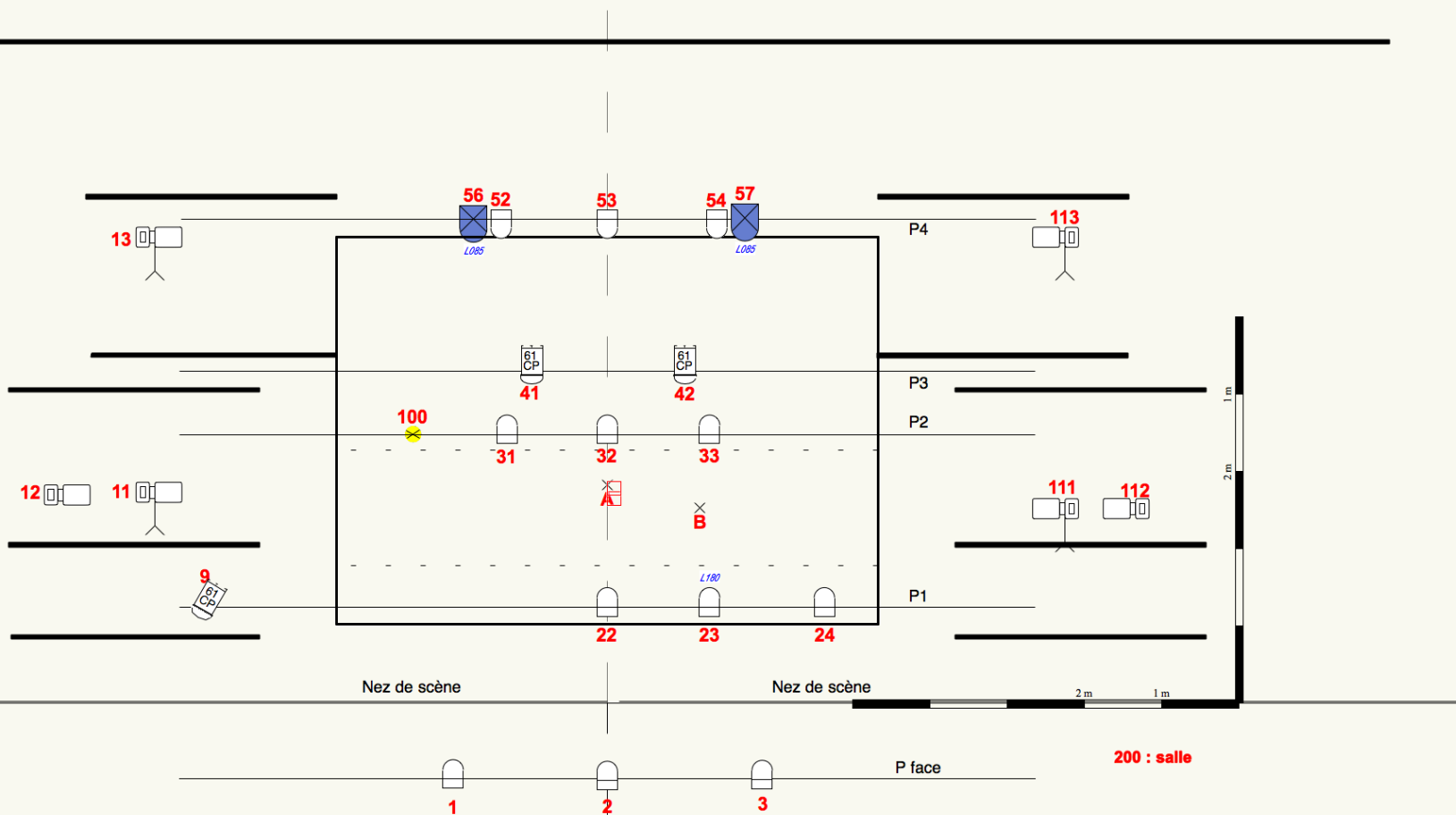
Les réglages des découpes jardin et cour sont en symétrie.

- * Circuit 13 - Découpe 614sx - Latérale lointain jardin. Elle doit faire un couloir **sans toucher le sol** qui commence 1m plus loin que la bande blanche de l'espace scénique lointain. On doit donc éclairer une personne qui marche de jardin a cour à l'extérieur de l'espace de jeu. On coupera la face de ce couloir sur le dos des pendants de la première rue !
- * Le circuit 113 est donc sa symétrie.

- * Circuit 11 - Découpe 614sx - Latérale face jardin. Le couteau du lointain sera coupé juste avant le 3ème plan de pendar, il ne touchera pas le sol, et sera coupé à la face au dos du rideau d'avant-scène.
- * Circuit 12 - Découpe 614sx sur platine - Même réglage que le 11
- * Les circuits 111 et 112 sont des symétries de 11 et 12.

Les projecteurs de face seront par-dessus les contres blancs. Pour régler 1 donc, on allumera le PC 52, et on se mettra par dessus, à la différence qu'on coupera la face parallèlement à l'espace scénique et que le lointain permettra d'éclairer une personne debout au lointain de l'espace scénique.

Pour la « lampe déco », circuit 100, prévoir une ligne graduée à 3,5m de haut.



LEGENDE

	PC 2kw lentille claire
	PC 1kw lentille claire
	DEC 1kw 614sx Juliat
	PAR CP62
	ampoule amenée par la compagnie

TITI TOMBE TITI TOMBE PAS

ech:1/100e

dernière mise à jour le 29/04/2016