

Fiche Technique

LUBULUS ET ALAÏS

Contact : Lou Renaud-Bailly: 06.84.22.51.11

e-mail : lou-renaud-bailly@hotmail.fr

Contact technique aux JM France : Franck Ducoron, régisseur général
01 44 61 86 78 – fducoron@jmfrance.org

Ce programme tourne sans régisseur.

Durée du spectacle : jeune public 50 min.

Cette fiche technique fait partie intégrante du contrat. Tout aménagement ne sera possible qu'avec l'accord du régisseur du spectacle ou des artistes.

Espace scénique (la scène doit être propre et chauffée, dégagée de tout décor).

Ouverture : 8 m

Profondeur : 6 m

Noir conseillé

Couleur du sol : noir si possible

Fond noir.

Pendrillons.

Loge : Prévoir deux loges à proximité de la scène, éclairées, avec table, chaises, miroir, lavabo, fer à repasser et toilettes. Prévoir un catering léger pour 2 personnes.

Accueil du public : La prise de photo pendant le spectacle ne sera autorisée qu'avec l'accord des artistes.

Accueil technique :

L'équipe technique du lieu d'accueil se chargera de la pré-implantation d'après les plans son et lumière fournis, de façon à ce que les réglages puissent commencer dès l'arrivée de notre équipe. Le personnel technique restera à disposition pendant les réglages, la balance et les représentations.

Temps des réglages : **2 h, après pré-implantation**

Sonorisation : le régisseur son est indispensable.

Console.

Façade puissance en fonction du lieu

2 retours de scène identique

1 lecteur cd avec AUTOSTOP

Les JM France fournissent : 2 ensembles HF SENNHEISER avec 2 micros DPA 4060.

Eclairage : le régisseur lumière est indispensable - ci joint le plan de feu

15 Pc 1000W

1 Pc 500W

3 découpes 614 SX RJ

7 Led CTB avec Zoom si possible

Gélatine LEE : 200,201

Fiche technique

Lubulus et Alais

Sonorisation :

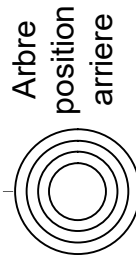
- 2 Enceintes façade 15'' d'une puissance adapté à la jauge de la salle
- 2 Enceintes retour 10'' 100w minimum
- 2 micros DPA sur système sans fil Sennheiser (fourni par les JMF)
- 1 lecteur CD avec autostop
- 1 PC pour lecture fichier MP3

Light :

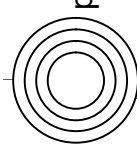
- 15x Projecteurs de théâtre PC 1000w
- 1x Projecteurs de théâtre PC 500w
- 3x découpes type Robert Juliat 614sx
- 18 voies graduables sur bloc de puissance
- 7x LED RGBW avec zoom si possible
- 5x filtres Lee CTB n°200
- 1x filtre Lee CTB n°201
- Pupitre lumière pouvant gérer des projecteurs LED

Ouverture scène 10,50m
Profondeur 5,35m

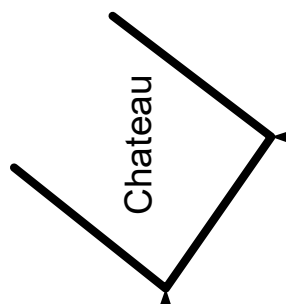
Centre scène



Arbre
position
arriere



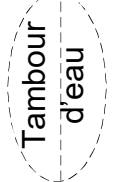
Arbre
position
avant



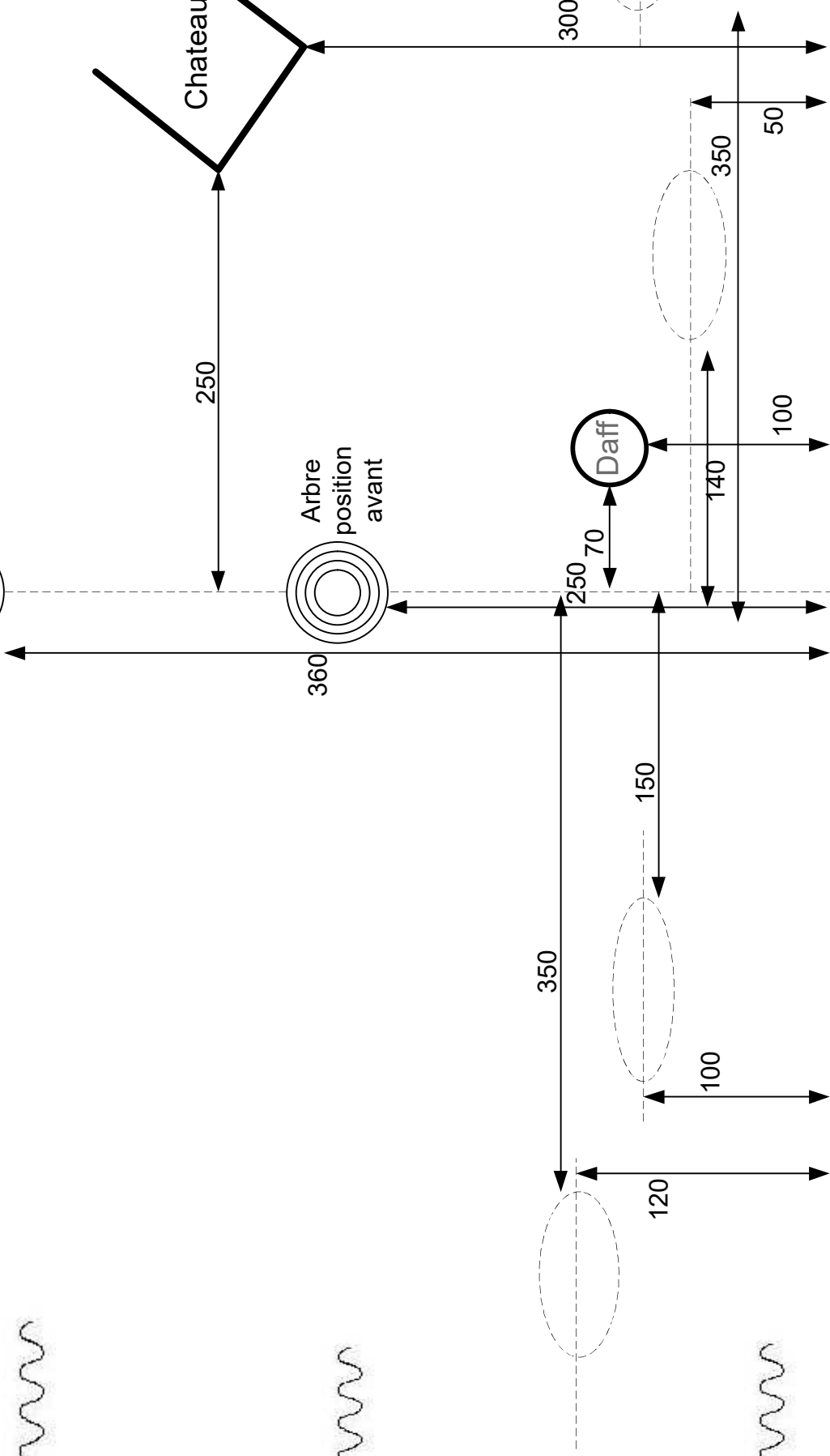
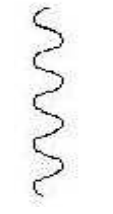
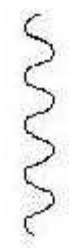
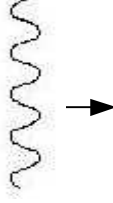
Chateau



Daff



Tambour
d'eau



Centre scène

Ouverture scène 10,50m
Profondeur 5.35m

Contre LED



20



21



22



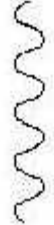
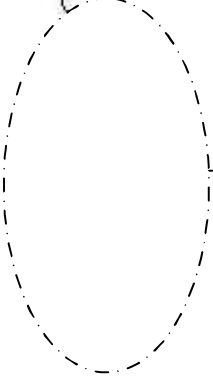
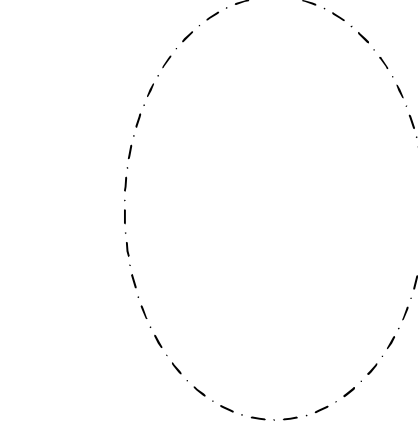
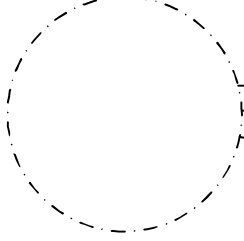
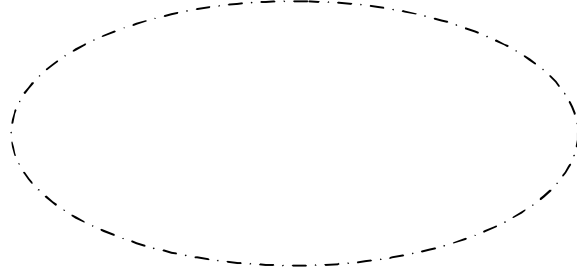
23



24



25



Manteau

7



8



9



10



11



12



13



14



1



2



3



4



5



6



Face

Nez de scène

Légende



11x PC 1000w



7x PAR LED



3x Découpe

200 N° filtre Lee

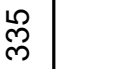
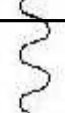
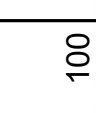
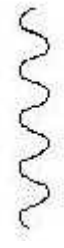
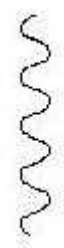
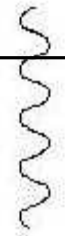
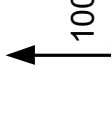
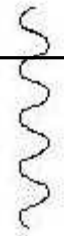
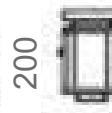
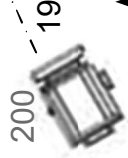
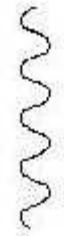
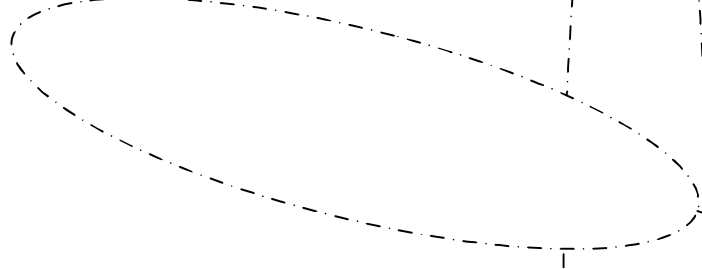
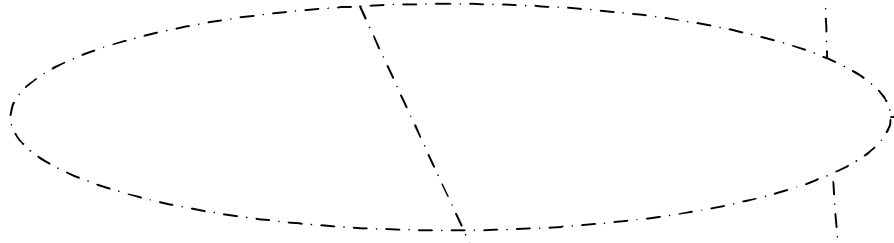
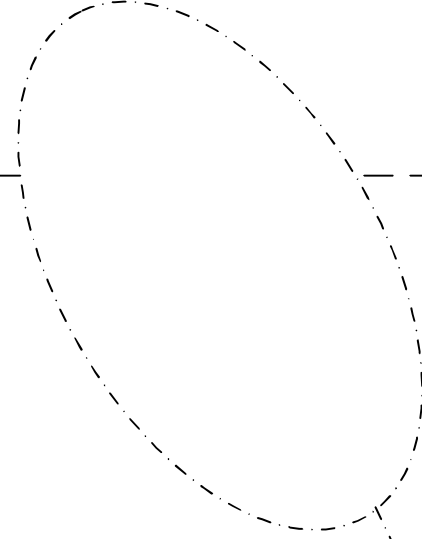
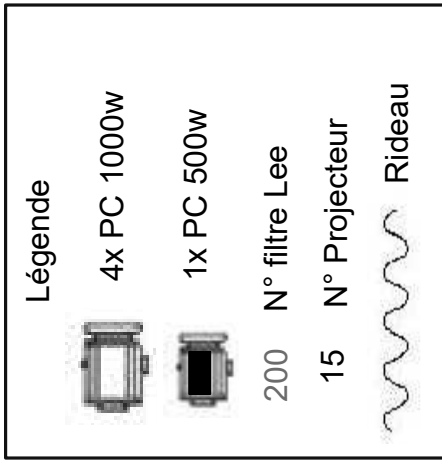
15 N° Projecteur

Rideau



Ouverture scène 10,50m
Profondeur 5,35m

Centre scène



Configuration Projecteurs

N° projecteur	Type projecteur	Position	Filtre	Adresse DMX	Pointage
1	PC 1000W	Perche face		1	Face globale plateau
2	PC 1000W	Perche face		2	Face globale plateau
3	PC 1000W	Perche face		3	Face globale plateau
4	PC 1000W	Perche face		4	Face globale plateau
5	PC 1000W	Perche face		5	Face sur zone entre arbre et château
6	PC 1000W	Perche face		6	Face globale plateau
7	PC 1000W	Perche manteau		7	Ouverture plein feu coté jardin
8	PC 1000W	Perche manteau		8	Ouverture plein feu coté jardin
9	Découpe 614 sx	Perche manteau		9	Arbre position arrière chaud
10	PC 1000W	Perche manteau		10	Douche sur DAFF
11	PC 1000W	Perche manteau		11	Douche zone entre arbre et château
12	PC 1000W	Perche manteau		12	Douche sur tambour d'eau
13	Découpe 614 sx	Perche manteau	LEE 200	13	Arbre position arrière froid
14	Découpe 614 sx	Perche face		14	Couloir arrivé Lubulus
15	PC 1000W	plaque sol jardin	LEE 200	15	Latéraux arasant jardin
16	PC 1000W	plaque sol court	LEE 200	15	Latéraux arasant cour
17	PC 500W	plaque sol	LEE 201	16	Couloir arrivé Lubulus
18	PC 1000W	plaque sol	LEE 200	17	Face château
19	PC 1000W	plaque sol	LEE 200	18	Larérale sur arbre en position arrière
20	Par Led contre	Perche lointain			Plein feu plateau
21	Par Led contre	Perche lointain			Plein feu plateau
22	Par Led contre	Perche lointain			Plein feu plateau
23	Par Led contre	Perche lointain			Plein feu plateau
24	Par Led contre	Perche lointain			Plein feu plateau + contre château
25	Par Led contre	Perche lointain			Plein feu plateau + contre bleu resserré sur tambour d'eau
26	Par Led	plaque sol			Stoboscope aléatoire arrivé Lubulus

Description

Memoire	Description
1	Intro (chant)
2	Noir Cut fin chant
3	Douche arbre froide
4	Douche arbre froide + face tour + latéraux
5	Douche arbre froide + face tour + contre blanc froid + latéraux
6	Arrivé Lubulus (couloir jardin)
7	Lubulus cherche dans son vaisseau
8	Lubulus se déplace vers l'arbre
9	Lubulus se déplace vers la Tour
10	Alaïs descend de la tour - présentation ocarina
11	Déplacement plateau Lubulus plein feu (contre zoom ouvert, blanc chaud)
12	Scène instrument sur arbre
13	Lubulus dépose DAFF avant-scène
14	Alaïs et Lubulus dansent autour de l'arbre
15	Mise en place à cour, tambour d'eau (contre bleu serré sur zone tambour)
16	
17	
18	
19	
20	

Alais et Lubulus

Conduite lumière et son

	Top Lumière	Mémoire lumière	Description lumière	Audio	Description audio
Mise					
	Lumière Salle				
	Noir Salle				
1	3 secondes après début audio	M1	Arasent latéraux	Piste 1	Chant
2	Fin chant noir CUT	M2	Noir		
3	Début voix OFF	M3	Douche arbre froide		Voix OFF
4	Parole « Tour »	M4	Douche arbre froide + face tour		Voix OFF
5	Fin voix OFF	M5	Douche arbre froide + face tour + contre blanc froid	Fin piste 1	
6	2em tape sur les mains, attendre 3secondes	M6 + flash 26	Couloir Lubulus + Flash proj 26	Piste 2	Atterrissage Lubulus
7	Lubulus sort de scène, fouille du vaisseau	M7	Couloir Lubulus diminue à 25%	Piste 3	Fouille vaisseau
8	Lubulus se déplace vers l'arbre	M8	Extinctions couloir Lubulus		
9	Lubulus se déplace vers la tour	M9			
10	Lubulus met la clé dans la serrure			Piste 4	Bruit escalier + porte
11	Alais montre la clé (ocarina)	M10	Permutation CUT à l'apparition de la clé cour du château		
12	Déplacement de Lubulus à jardin	M11	Ouverture plein feu plateau		
13	Lubulus enlève les grelots			Piste 5	1 ^{er} indice
14	Scène instruments sur l'arbre	M12	Jeu de scène entre l'arbre et les instruments au sol		
15	Flute à coulisse + relâchement des bras			Piste 6	2 ^{em} indice
16	Lubulus dépose le DAFF fin de la flûte	M13	Douche DAFF en avant-scène + jeu des automates	Piste 7	3 ^{em} indice
17	Ils se lèvent et vont vers l'arbre	M14	Danse de l'arbre		
18	Mise en place à court	M15	Douche tambour d'eau + contre bleu serré	Piste 8	4 ^{em} indice
19					
20					