

A QUOI TU JOUES ?

Collectif 36 FICHE TECHNIQUE

Spectacle théâtral et musical
Tout public à partir de 6 ans

Avec Karine ZARKA, Hélène Manteaux et Alix Arbet

Durée : 45min en séance scolaire

Jauge : max. 200

CONTACT TECHNIQUE ET ADMINISTRATIF

Karine Zarka

06 17 54 35 60

collectif36@gmail.com

TYPE DE SALLE

Ce spectacle est adaptable à plusieurs types de lieux. Cependant, une étude technique doit obligatoirement être faite au préalable et reste soumise à l'accord des deux parties.

MATERIEL FOURNI PAR LA CIE

MATERIEL

- 1 ampli basse
- 1 basse électrique
- costumes

DECOR

Le décor est constitué d'un rectangle tracé au sol de 6m d'ouverture par 4m de profondeur

MATERIEL A FOURNIR PAR LE LIEU

Équipement plateau :

- Dimensions idéales :

Ouverture de 10 m à 12 m + dégagements

Profondeur de 7 m à 10 m

Hauteur de 5m à 7m

- Noir complet au plateau
- Pendrillonnage : boîte noire à l'italienne de tel sorte qu'il n'y ait aucune découverte depuis la salle
- Fond noir
- Frises
- Sol noir ou tapis de danse noir sur l'ensemble du plateau

N'hésitez pas à nous faire part de vos contraintes et des spécificités de votre lieu afin d'anticiper l'adaptation tant pour la partie technique que pour la partie artistique.

Lumières :

- éclairage salle impérativement graduable depuis la régie. Idéalement depuis la console sinon sur boîtier indépendant à proximité de la régie
- sources, accessoires et gélamines mentionnées dans le plan de feux ci-joint

L'ensemble du plan de feux (implantation, patch, gélatinage) sera installé avant notre arrivée.

Le plan de feux et la liste des projecteurs ci-joints sont donnés ici dans leur version « standard » : un plan de feux adapté est possible après accord des deux parties.

N'hésitez pas à nous contacter pour toute demande d'adaptation.

Sonorisation :

Configuration 1 : de 0 à 12m entre le nez de scène et le dernier rang du public

- 1 point de secteur 16A au lointain centre

Configuration 2 : + de 12m entre le nez de scène et le dernier rang du public

MERCI de fournir

- un couple de micros statiques à placer au sol à l'avant-scène ainsi qu'un petit pied
- Système son de bonne qualité adaptée à la salle en puissance
- 1 point de secteur 16A au lointain centre

Planning :

L'arrivée de l'équipe est à caler en fonction de l'horaire de la première représentation, du temps de montage, du temps de transport.

Entrée public : 10 à 15 minutes avant le début du concert. A ajuster en fonction de la jauge et du type de représentation.

Pour les scolaires : le temps d'attente des enfants en salle avant le concert ne doit pas être trop long.

A l'issue du spectacle :

Une rencontre avec les enfants est possible à l'issue de la représentation.

LOGES

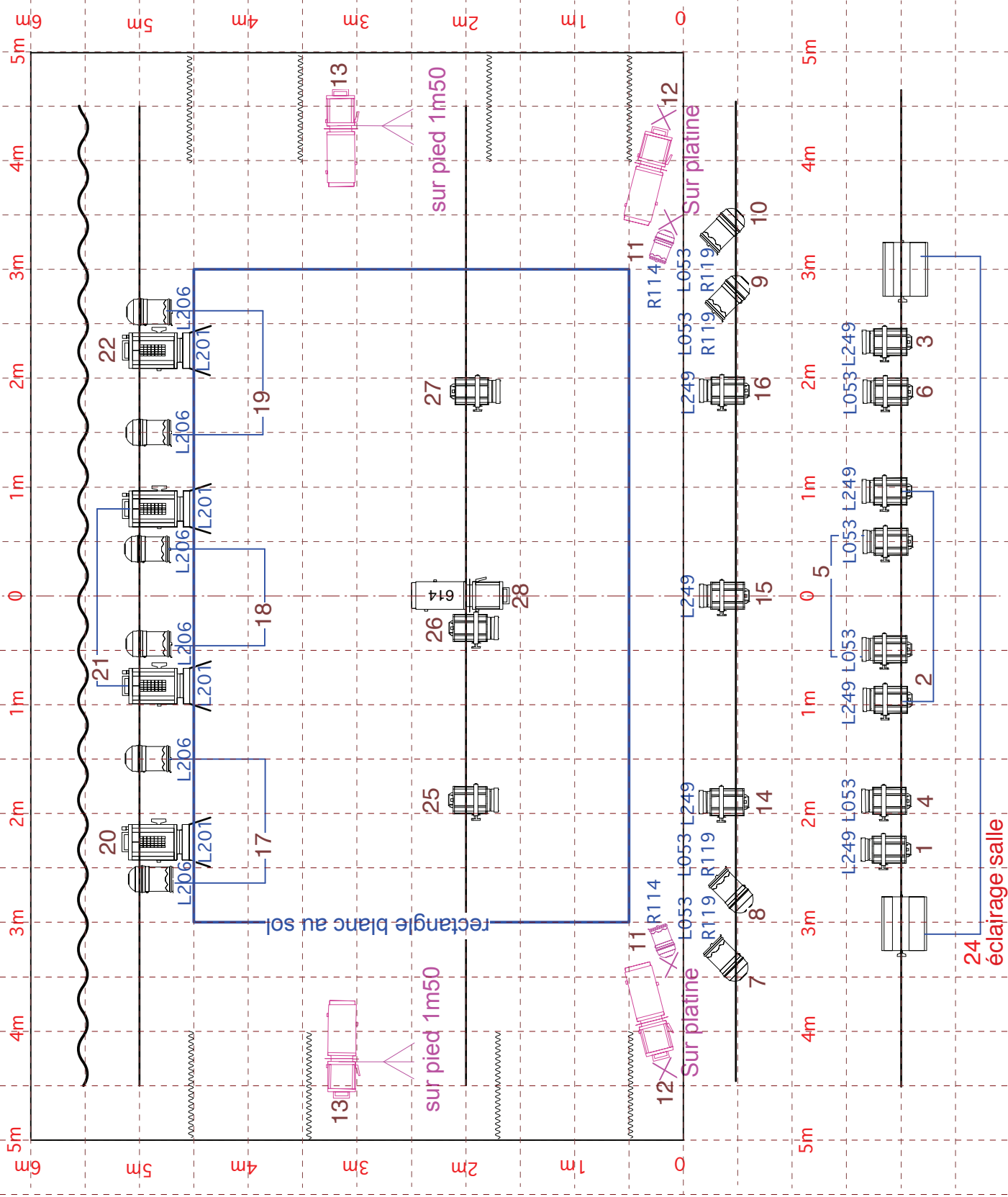
Pour 3 artistes :

- équipées de douches, toilettes, lavabos et de 3 miroirs.
- 1 portant à costumes
- 1 table à repasser et son fer.

Un petit catering sera très apprécié pour l'ensemble de l'équipe. Sucré, salé, chaud ou froid à votre convenance (dans le respect d'un non gaspillage).

Plan de feux A QUOI TU JOUES

Mise à jour 04/03/20

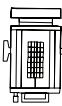


légende

7 PC 1kw



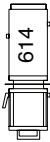
4 PC 2kw



6 PARS 64 CP62



1 découpe 614



4 découpes 614
dont 2 sur pieds
et 2 sur platines



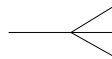
2 PARS 64 CP62
sur platine



2 cyclodiodes mini
pour éclairage
de salle



2 pieds



4 platines



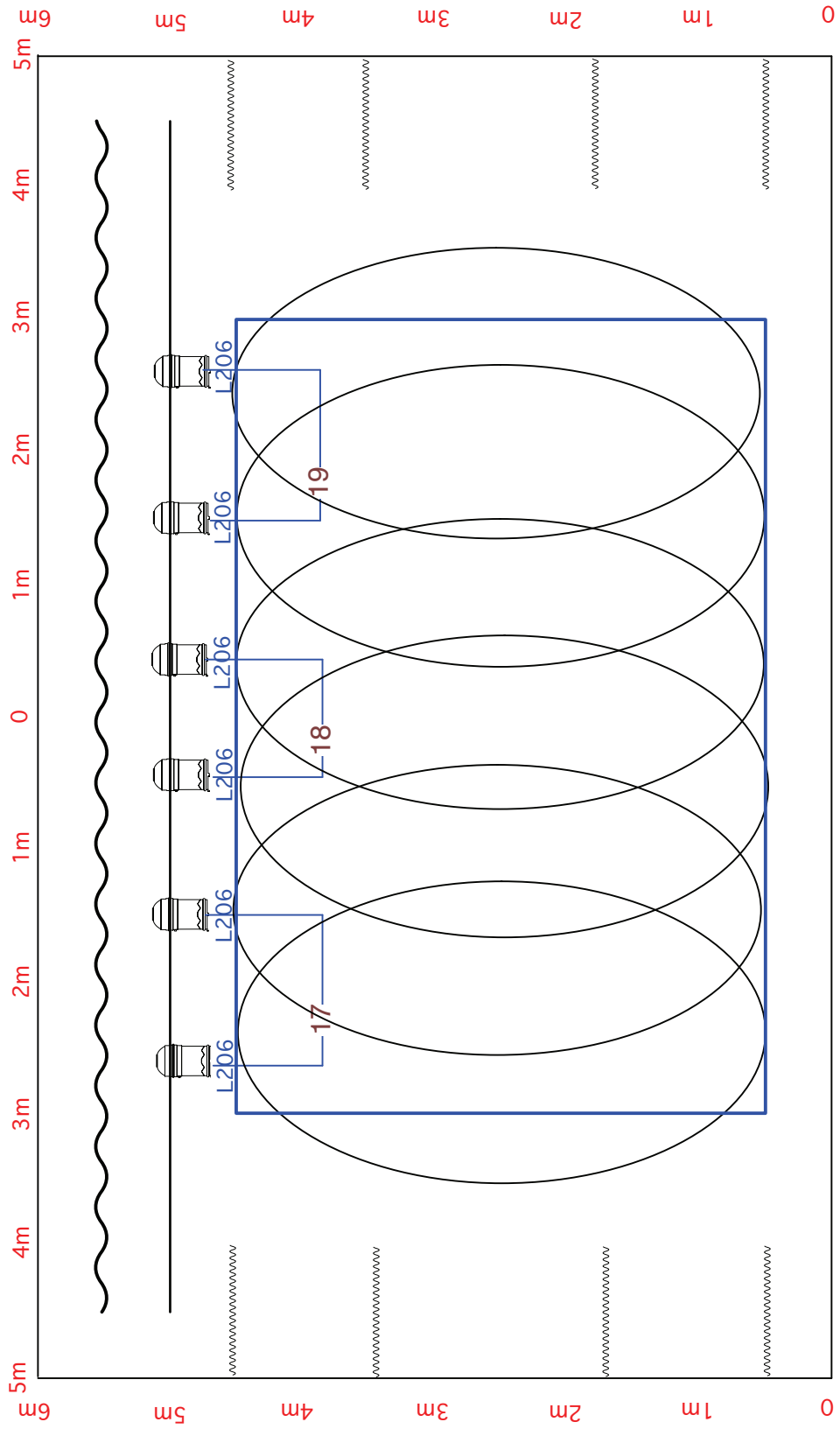
Fiche Projecteurs A QUOI TU JOUES - Collectif 36

circuit	Grada	Position	Types	Quantité	Gélatines	Utilisation
01		perche salle 1	PC-1kw	1	L249	face générale jardin - coupée le long du rectangle blanc à jardin et à l'avant-scène Pris en pied jusqu'à 1m avant ligne du fond du rectangle blanc
02		perche salle 1	PC-1kw	2	L249	face générale, centre - coupée le long du rectangle blanc à l'avant-scène Pris en pied jusqu'à 1m avant ligne du fond du rectangle blanc
03		perche salle 1	PC-1kw	1	L249	face générale cour - coupée le long du rectangle blanc à cour et à l'avant-scène Pris en pied jusqu'à 1m avant ligne du fond du rectangle blanc
04		perche salle 1	PC-1kw	1	L053	face générale jardin - coupée le long du rectangle blanc à jardin et à l'avant-scène Pris en pied jusqu'à 1m avant ligne du fond du rectangle blanc
05		perche salle 1	PC-1kw	2	L053	face générale, centre - coupée le long du rectangle blanc à l'avant-scène Pris en pied jusqu'à 1m avant ligne du fond du rectangle blanc
06		perche salle 1	PC-1kw	1	L053	face générale cour - coupée le long du rectangle blanc à cour et à l'avant-scène Pris en pied jusqu'à 1m avant ligne du fond du rectangle blanc
07		perche salle 2	Par 64 CP62	1	L053 R119	croisé zone arrière du rectangle blanc, au niveau de l'ampli Pris en pied jusqu'au bord lointain cour, du rectangle
08		perche salle 2	Par 64 CP62	1	L053 R119	croisé zone avant du rectangle blanc - croisé sur cercle jaune - banane en diagonale
09		perche salle 2	Par 64 CP62	1	L053 R119	croisé zone avant du rectangle blanc - croisé sur cercle jaune - banane en diagonale
10		perche salle 2	Par 64 CP62	1	L053 R119	croisé zone arrière du rectangle blanc, au niveau de l'ampli Pris en pied jusqu'au bord lointain jardin, du rectangle
11		au sol sur platine, avant-scène jardin et cour	Par 64 CP62	2		contre-plongée croisée au centre du rectangle blanc, pris en pied dès le coin avant jardin et cour du rectangle
12		au sol sur platine, avant-scène jardin et cour	Découpe 614sx	2		contre-plongée croisée au centre du rectangle blanc, pris en pied dès le coin avant cour et jardin du rectangle
13		sur pied coulisse jardin et cour / 1m50 du sol	Découpe 614	2		latéraux croisés sur la moitié lointain du rectangle, ne pas toucher le sol

Somme - Quantité		Somme de quantité	
Types	Total	Types	Gélatines
Par 64 CP62	12	Par 64 CP62	(vide)
(vide)		(vide)	L206
PC 1kw	14	(vide)	L053
Découpe 614sx	2	Total Par 64 CP62	
PC 2kw	4	(vide)	(vide)
Découpe 614	3		R119
cyclodes	2	Total (vide)	
Total général	37	PC 1kw	(vide)
			L249
		Total PC 1kw	L053
		Découpe 614sx	(vide)
		Total Découpe 614sx	
		PC 2kw	L201
		Total PC 2kw	
		Découpe 614	(vide)
		Total Découpe 614	
		cyclodes	(vide)
		Total cyclodes	
		Total général	

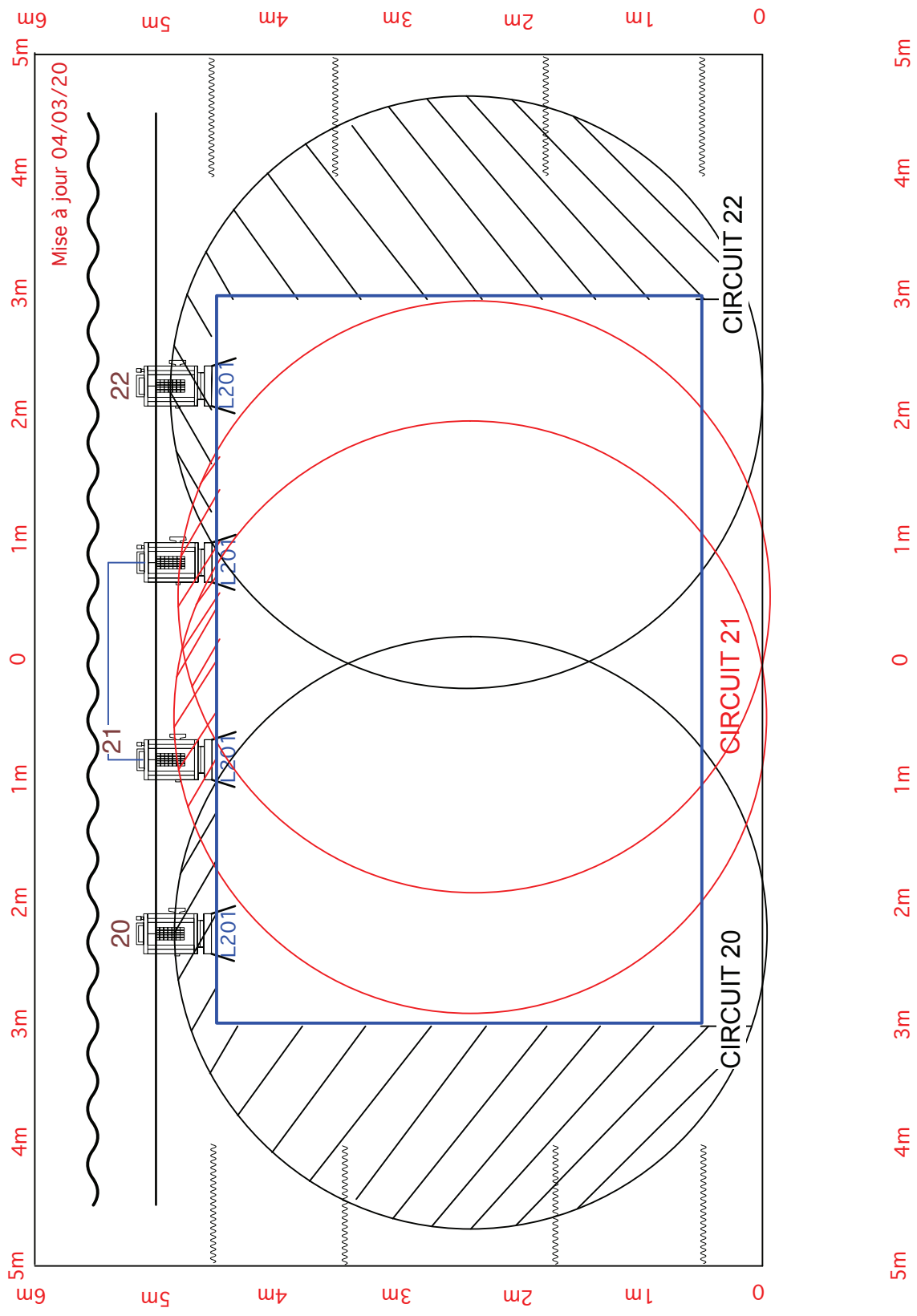
14	perche salle 2	PC 1kw	1	L249	punctuel face serrée point solo jardin (triangle)
15	perche salle 2	PC 1kw	1	L249	punctuel face serrée point solo centre (rond)
16	perche salle 2	PC 1kw	1	L249	punctuel face serrée point solo cour (carré)
17	perche contre	Par 64 CP62	2	L206	zone jardin du rectangle blanc, partir sur la ligne du lointain, banane verticale (face/lointain)
18	perche contre	Par 64 CP62	2	L206	zone centrale du rectangle blanc, partir sur la ligne du lointain, banane verticale (face/lointain)
19	perche contre	Par 64 CP62	2	L206	zone cour du rectangle blanc, partir sur la ligne du lointain, banane verticale (face/lointain)
20	perche 5 plateau jardin	PC 2kw	1	L201	contre-jour zone jardin du rectangle blanc couper au lointain, côté jardin (!!! Il faut être pris en pied au maximum à la ligne avant du rectagle quitte à couper en dépassant la ligne avant du rectangle)
21	perche 5 plateau cour	PC 2kw	2	L201	contre-jour zone centrale du rectangle blanc couper au lointain et à la face (!!! Il faut être pris en pied au maximum à la ligne avant du rectagle quitte à couper en dépassant la ligne avant du rectangle)
22	perche 3 plateau	PC 2kw	1	L201	contre-jour zone cour du rectangle blanc couper au lointain, côté cour et à la face (!!! Il faut être pris en pied au maximum à la ligne avant du rectagle quitte à couper en dépassant la ligne avant du rectangle)
24	salle	cyclodes	2		éclairage salle
25	perche centre plateau	PC 1kw	1		douche point solo jardin (triangle)
26	perche centre plateau	PC 1kw	1		douche point solo centre (rond)
27	perche centre plateau	PC 1kw	1		douche point solo cour (carré)
28	perche centre plateau	Découpe 614	1		douche point solo centre + large que circuit 26 bord net

Réglages Contres PARS circuits 17, 18, 19 A QUOI TU JOUES

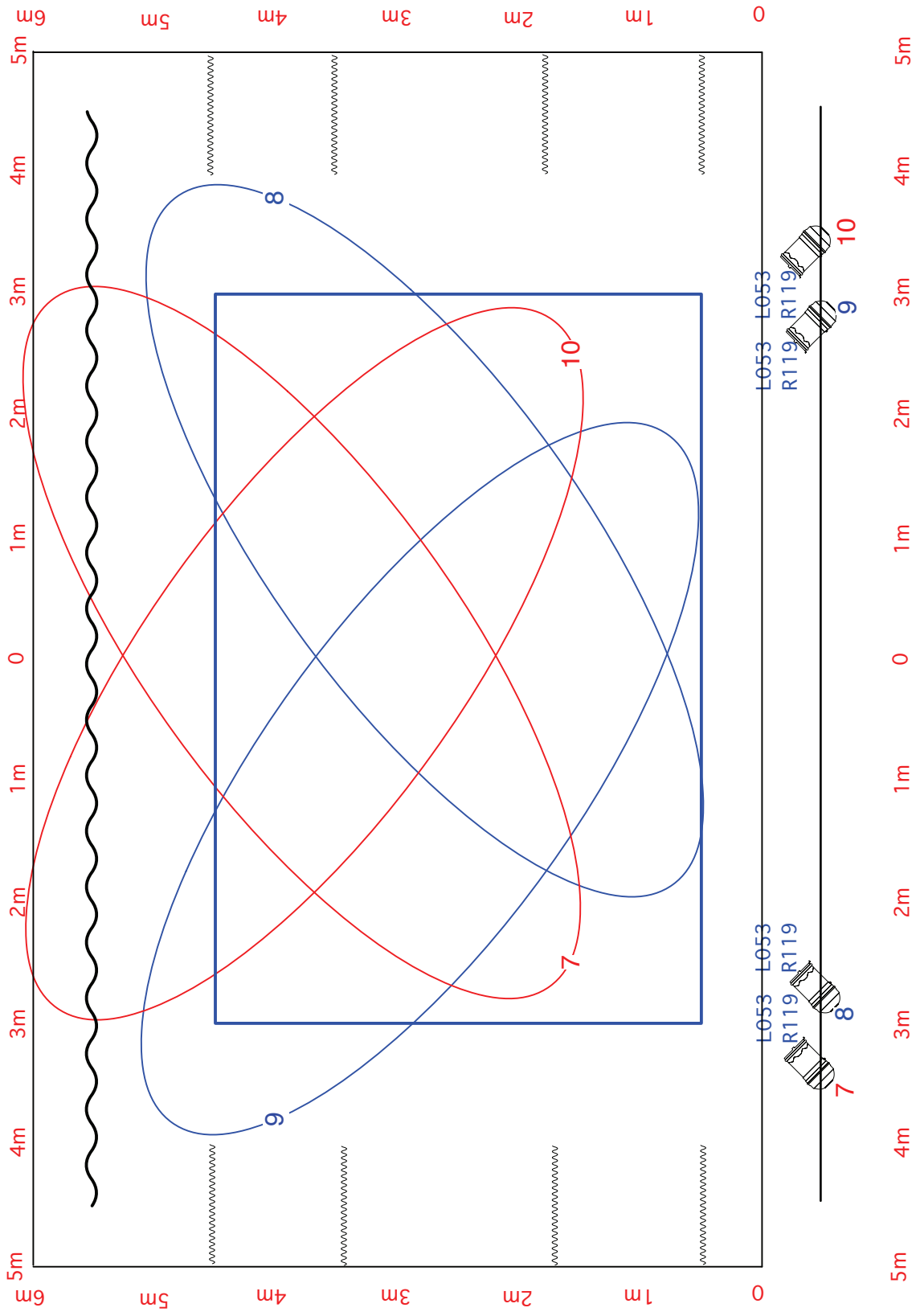


5m 4m 3m 2m 1m 0 1m 2m 3m 4m 5m

Réglages contres-jour circuits 20->22 - A QUOI TU JOUES

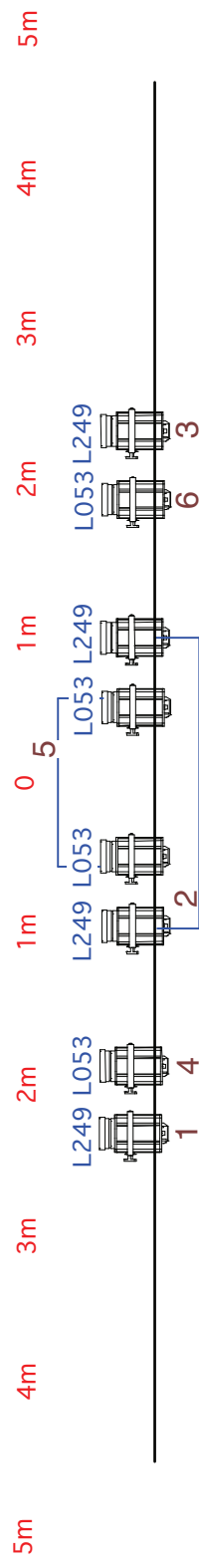
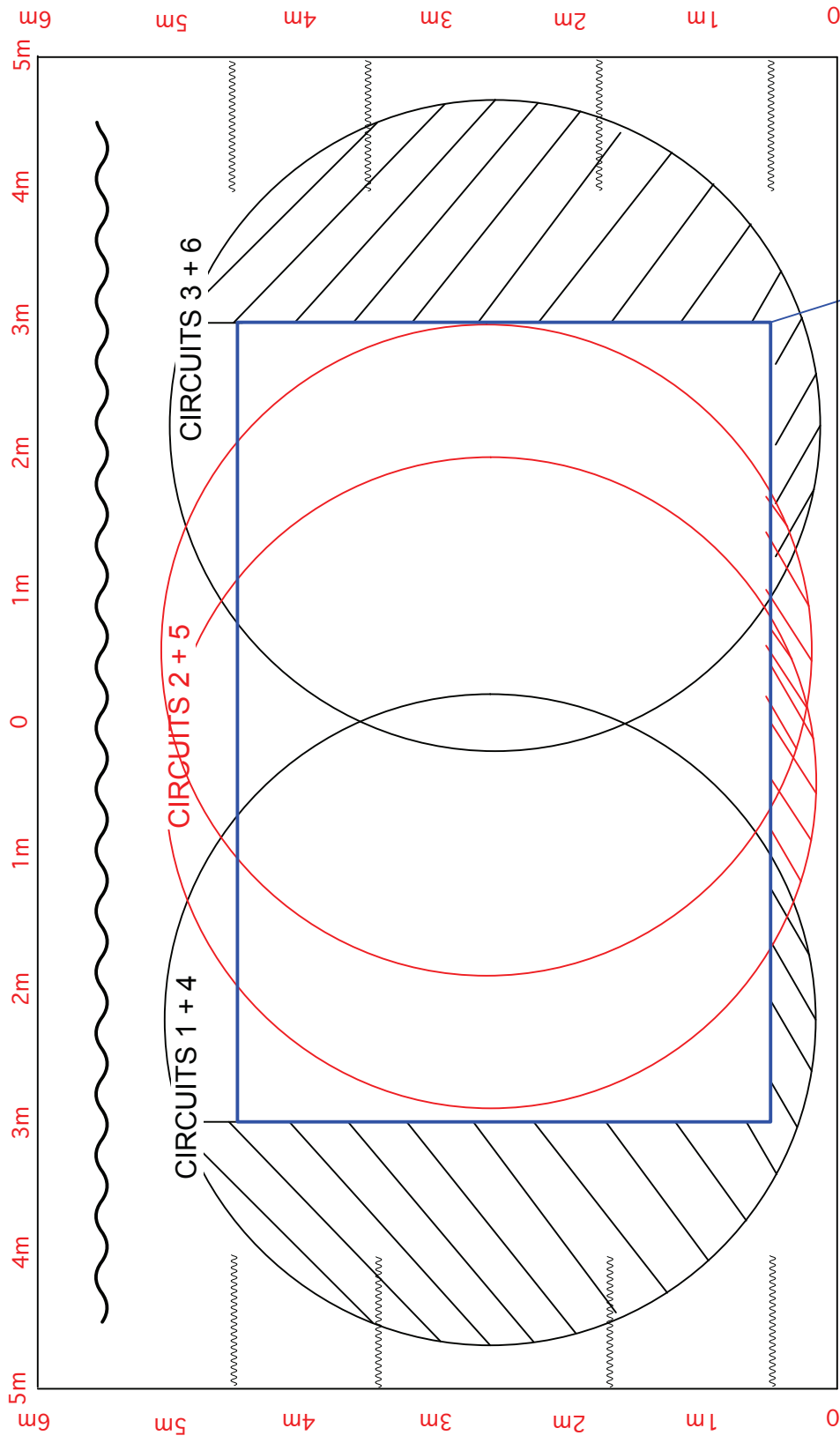


Réglages face croisée PARS - A QUOI TU JOUES

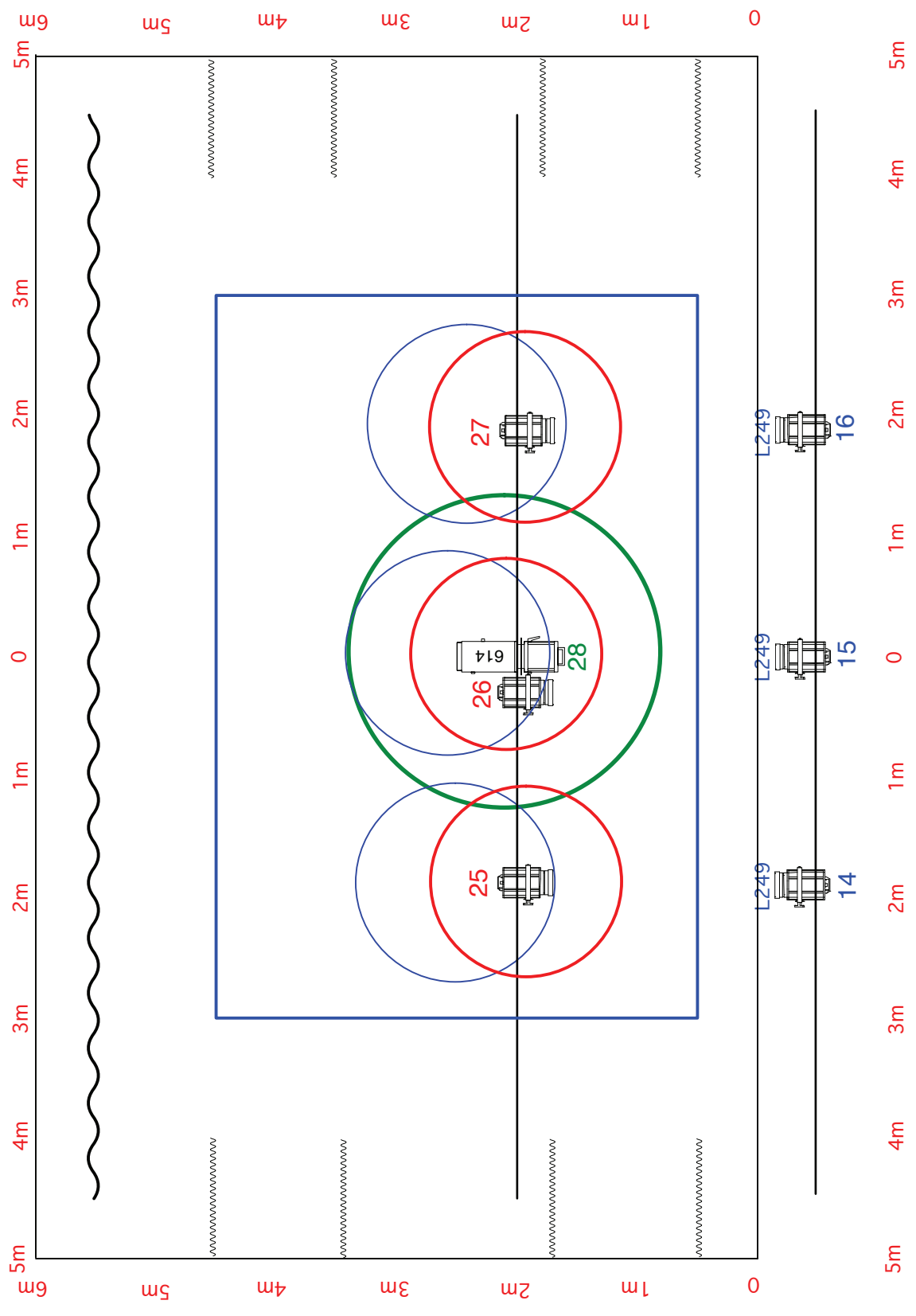


Réglages face - A QUOI TU JOUES

Mise à jour 04/03/20



Réglages ponctuels - A QUOI TU JOUES



Chansons/Scènes	Mem	REPERES	LUMIERES
Entrée Public	10	Entrée Public + mise plateau	(20->22)/51 + Salle(24)/F
Public en place/début du spectacle	15	Après le discours (ou au top si pas de discours), après le noir salle, les filles entrent sur la plateau et se placent en ligne (sur leurs ponctuels)	(20->22)/51 (2 + 5)/40 (3)/40 (6)/40 (4)/39 (1)/38 (10)/33 (8)/32 (7)/31 (9)/31 (14)/26 (16)/25 + Salle(24)/0
« QUI JE SUIS »	25	Les filles commencent à chanter à leur place	(14)/64 (15)/64 (16)/63 (20->22)/60 (2)/40 (3)/40 (1)/38 (10)/37 (7)/36 (8->9)/36
« ZIZI ZEZETTE »	35	Après la « boîte de nuit », début de la tourne à la basse	(1 + 3)/80 (20->22)/71 (14->16)/70 (13)/59 (17)/51 (18)/49 (19)/48 (10)/41 (9)/38 (7)/34 (8)/33 (11)/20
« LA FOULE »	40	Après l' « embrouille » au lointain jardin, Héléne vient se placer au centre et commence à jouer de la basse	(1 + 3)/FF (17)/88 (18->19)/88 (16)/76 (14)/75 (15)/50 (10)/41 (9)/38 (7)/34 (8)/33
Scène du tennis	45	Après jeu d'Alix (ou Marie) sur rebon de balle à cour, Héléne accepte d'arbitrer et s'assoie sur l'ampli basse	(1->6 + 20->22)/FF
Texte Emotions « NORMAL, PAS NORMAL »	50	Après le « basket », les 3 filles viennent à l'avant-scène et commencent le texte sur les émotions	(21)/86 (1)/67 (2)/64 (4->6)/62 (3 + 8)/60 (9)/57 (20 + 22)/46 (15)/33 (14)/21 (16)/15
Texte timidité	52	Héléne, toujours au centre, arrête de jouer de la basse et commence son monologue sur la timidité	(28)/FF (21)/86 (8)/60 (9)/57 (20 + 22)/46 (15)/33 (14)/21 (16)/15
Fin texte timidité Fin chanson « NORMAL, PAS NORMAL »	53	Elles reprennent la chanson	(21)/86 (1)/67 (2)/64 (4->6)/62 (3 + 8)/60 (9)/57 (20 + 22)/46 (15)/33 (14)/21 (16)/15
« MOI J'MEN FOUS »	55	Sur intro à la basse, les filles se placent sur leurs points, Héléne de face au centre, Alix(ou Marie) et Karine de dos, puis de face	(26)/77 (16)/62 (15)/61 (27)/58 (14)/56 (25)/53 (10)/26 (7)/25 (9)/25 (8)/24 (20->22)/10
	60	Alix (ou Marie) rejoignent Héléne eu centre pour un SIX mains à la basse	(15)/99 (28)/67 (26)/58 (8)/33 (9)/31 (20->22)/10
Scène « on s'en fous »	65	CUT quand Alix (ou Marie) se relève et se cogne à la basse quand elles vont dans la salle	(20->22)/FF (9)/55 (10)/54 (7->8)/54 (16)/42 (15)/40 (14)/40
	70	quand elles sont toutes les 3 revenues au plateau	+ SALLE / F + SALLE /0
« TU CHOISIS QUOI ? »	72	Début du rock à la basse = battle entre Karine et Alix (ou Marie)	(17->19 + 28)/FF (8)/47 (9)/42 (15)/40 (11)/25
		1 ^{er} break de basse -> au centre pour choisir dans le public	(2 + 5 + 15 + 17->19)/FF (9)/58 (8)/55 (10)/39 (7)/30 (12)/27 + SALLE / F, puis SALLE/0

« LA LANGUE »	80	En ligne pour début chanson	(14->15)/68 (9 + 16)/66 (8)/66 (25->27)/43 (17->19)/35
Scène cheval	90	Fin de la chanson, les filles quittent leurs places, et vont se placer au lointain cour en faisant le cheval	(3 + 6)/FF (26)/67 (9 + 16)/66 (8)/66 (19)/64 (7 + 10)/58 (18)/15 (17)/13
« CANON »	95	Hélène vient se placer au centre, début basse = début chanson	(15->16 + 26->28)/FF (14)/89 (20->22)/62 (25)/49 (8->9)/40
Scène jeux de main/bagare	100	CUT sur la claque (après le jeu de main toutes les 3 au centre)	(20->22)/FF (7->10)/75 (13)/44 (12)/29 (11)/24
	110	Sur début mélodie à la basse	(13)/FF (12)/73 (20->22)/45 (11)/31 (7->10)/25
« A QUOI TU JOUES ? »	115	LENTEMENT après lever des bras vers le ciel	(12->13)/50 (28)/49
	120	NOIR FINAL LENT	NOIR
Saluts		Plein feu	PF

PRINCIPE DE LUMIERES SIMPLIFIE

- un plein feu chaud (contre-jour et face) , couper à l'intérieur de l'espace de jeu dessiné au sol, en prennaat petite marge de chaque côté
- un plein feu froid (contre-jour et face) , couper à l'intérieur de l'espace de jeu dessiné au sol, en prennaat petite marge de chaque côté
- 3 zones isolées (douche + face /zone) centre, cour et jardin sur partie avant de la zone de jeu (1m derrière la ligne blanche de la zone de jeu)
- 2 contre-plongées sur l'ensemble de la zone de jeu et /ou latéraux à 1m50