

Fiche technique L'envolée de Shemza

Espace scénique :

Ouverture : 6m minimum - Profondeur : 4m – Hauteur : 3m

Jauge : 200 – Montage : 5h – Démontage : 2h

Durée du spectacle : 45mn

+ bord de scène avec silhouettes d'ombres et marionnettes

Obscurité totale nécessaire

Possibilité d'autonomie technique

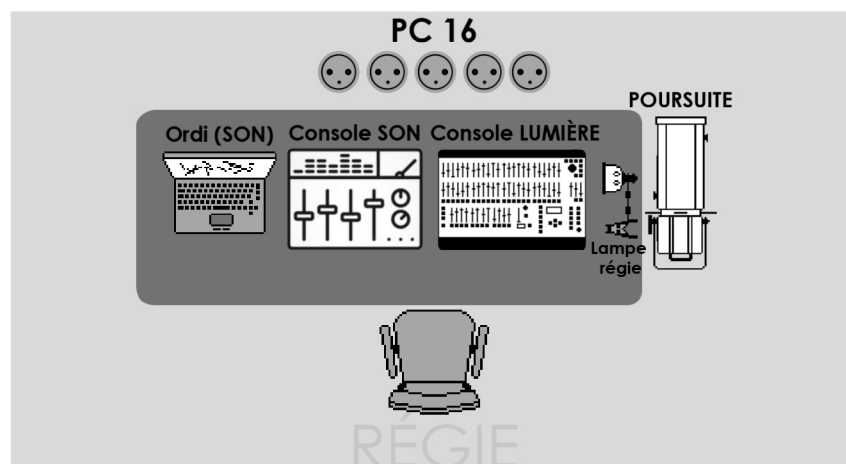
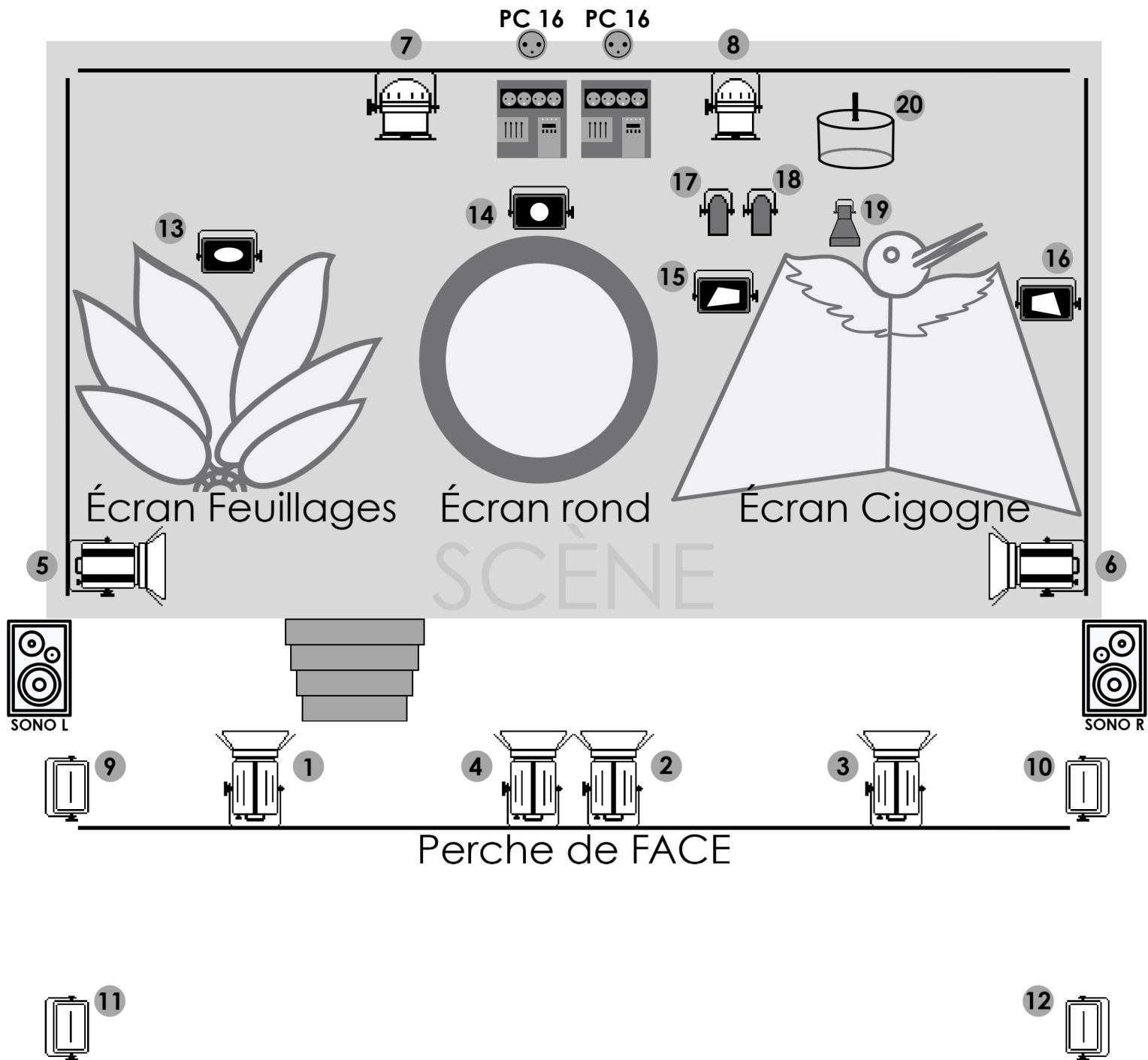
Contact régisseur : Jonas Daniel (06 02 50 72 57)

M@ilto : daniel_jonas@hotmail.fr



photo : Nicolas Lesaint

PLAN FEU : L'ENVOLÉE DE SHEMZA



Circuits et réglage :

1,2,3 : PC FACE PLATEAU (OK si un seul circuit 1, 2 ou 3 PC)

4 : PC FACE TOKI ET CONTEUSE (205)

pointé sur Écran feuillage (Véro et Toki)

5,6 : PC en LATÉRAUX AVANT SCÈNE

(OK SI PARs, OK si il n'y a pas)

7,8 : PARs en CONTRES (Bleu/Froid)

pointé sur écran feuillage et écran cigogne

(éviter les ombres sur l'écran rond)

9,10,11,12 : ECLAIRAGE PUBLIC

(graduable DMX ou interrupteur à portée de la régie)

13 : LAMPE D'OMBRE Écran feuillage (apporté par la compagnie)

14 : LAMPE D'OMBRE Écran rond (apporté par la Cie)

15 : LAMPE D'OMBRE Écran cigogne coté jardin (Cie)

16 : LAMPE D'OMBRE Écran cigogne coté cour (Cie)

17 : LAMPE D'OMBRE Shemza (Cie)

18 : LAMPE D'OMBRE Bao (Cie)

19 : LAMPE D'OMBRE Bleu (Cie)

20 : LAMPE D'OMBRE Tourniquet (Cie)

POURSUITE en Régie (en direct, Cie)

Mémoires console lumière :

L1 : TOKI&CONT = PC 4

L2 : ÉCRAN FEUILLAGE = Lampe d'ombre 13

L3 : ÉCRAN ROND = Lampe d'ombre 14

L4 : CONTRES BLEUS = PARs 7 & 8

L5 : SHEMZA = Lampe d'ombre 17

L6 : BAO = Lampe d'ombre 18

L7 : ÉCRAN CIGOGNE JARDIN = Lampe d'ombre 15

L8 : ÉCRAN CIGOGNE COUR = Lampe d'ombre 16

L9 : TOURNIQUET = Lampe d'ombre 20

L10 : BLEU = Lampe d'ombre 19

L11 : AVANT SCÈNE = PCs face 1,2,3 + Latéraux 5 & 6

L12 : SALLE = éclairage public 9,10,11,12