

MASACRADE

En tournée : 4 personnes + 1 chargée de diffusion selon les dates

ESPACE SCÉNIQUE

La scénographie consiste en une plateforme de lancement, un portique pour le trapèze, un cadre, un grand tapis gonflable et un fourgon

Durée du spectacle : environ 35 minutes

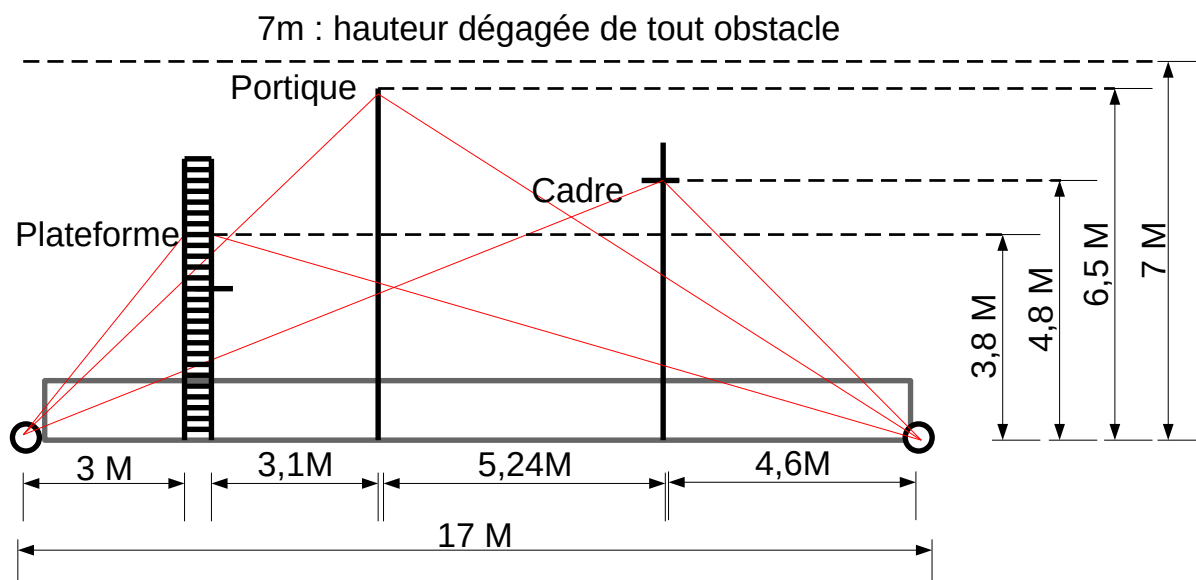
Dispositif : **Frontal, en extérieur, de jour**

Emplacement du spectacle absolument **préservé des nuisances sonores.**

Ouverture: 17m + dégagement à jardin pour sortie fourgon pendant le spectacle (10m environ)

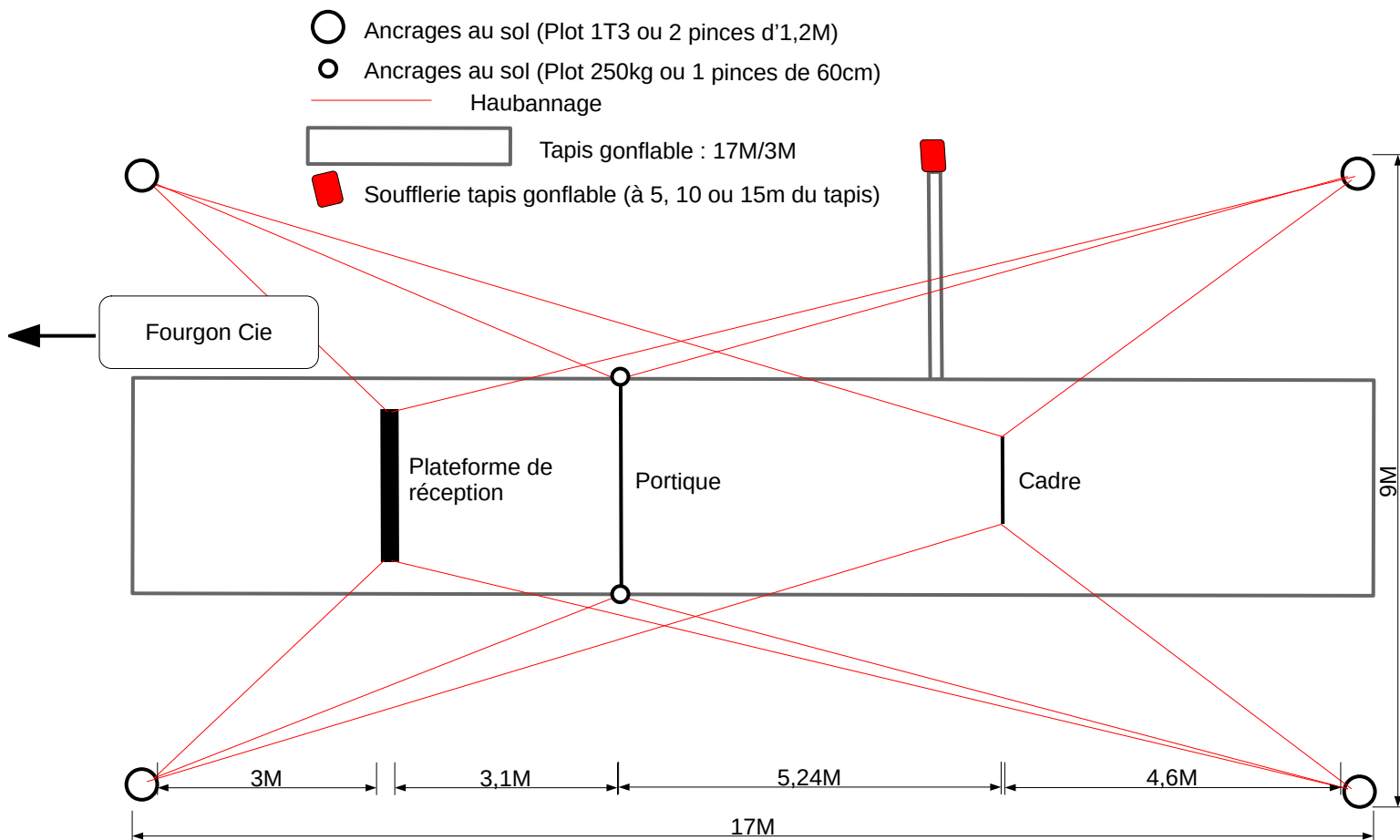
Profondeur: 9m hors tout

Hauteur: 7m



CONDITIONS TECHNIQUES

- Le sol doit être plat (**pente à 0%**), propre et lisse, et capable d'accepter les charges des agrès (300daN par pied d'agrès maximum). Si votre sol n'accepte pas cette charge merci de prévoir des plaques de répartition de charge.
- Le fourgon de la cie doit pouvoir stationner sur l'espace de jeu et doit pouvoir **démarrer puis rouler une dizaine de mètres à jardin (cf plan)**.
- Chacun de ces éléments est haubanné en quatre points, il est donc nécessaire d'avoir : soit **4 points d'ancrage de 1300 daN, soit 12 points d'ancrage supportant chacun 330 daN**
- Les pieds du portique (cf plan) sont également ancrés au sol.
- Type d'ancrages fourni par la Cie: **8 pinces plantées en 4 points + 4 pinces plantées aux pied des mâts du portique.**
- Merci de nous fournir un plan des réseaux souterrains (**DICT**).
- En cas d'absence d'ancrage ou d'impossibilité de planter des pinces sur le lieu de représentation, l'organisateur devra fournir **4 plots d'1T3 + antidérapant, et 2 plots de 250kg + antidérapant.**
- Un matelas gonflable de réception est placé sous les agrès. Afin de le protéger du sol merci de prévoir de la moquette aux dimensions suivantes 17m/3m.



TEMPS DE MONTAGE ET DEMONTAGE

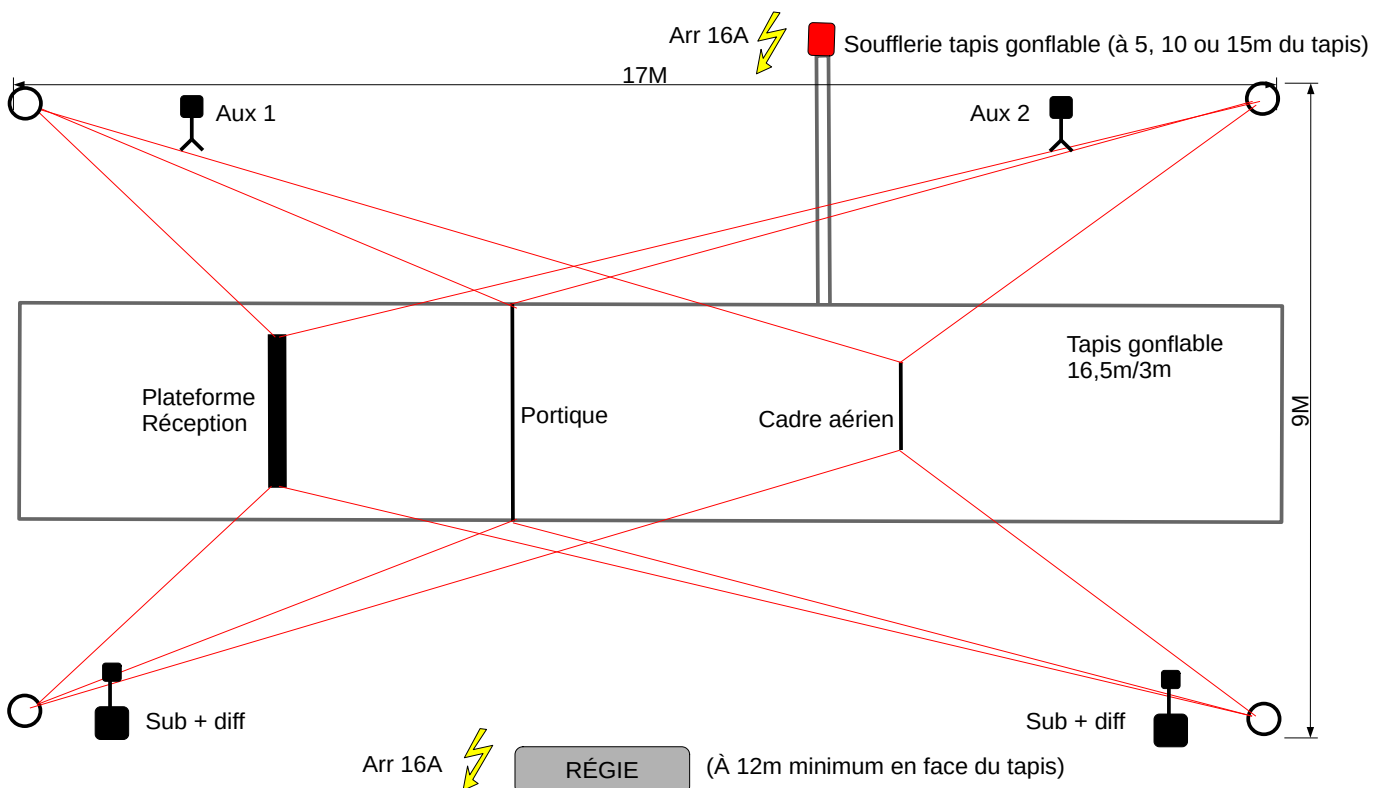
- Planning type: **Arrivée à J-1**, milieu ou fin de journée. En cas de planning plus serré, nous contacter.
- Le déchargement et montage nécessite **4h** à 6 personnes: **4 Marcel**s + **2 technicien.ne.s** en accueil sont nécessaires, dont **1 technicien.ne son** pour aider à l'installation et procéder aux réglages des micros.
- Répétition technique: un minimum de **2h** est généralement requis, parfois plus selon le lieu.
- Démontage et chargement: **2h** à 6 personnes: **4 Marcel**s + **2 technicien.ne.s**

RÉGIE

- 1 arrivée électrique 16A au niveau de la régie + 1 arrivée électrique 16A en fonds de scène pour la soufflerie
- 1 table et 1 chaise à l'abri du soleil et des intempéries pour la régie.

SON

- Diffusion:
 - Système de diffusion avec SUB
 - 2 retours sur pieds sur 2 lignes séparées (Type 12XT, MAX...)
 - 1 console numérique 12in / 4out (type QL1, M32R, 01V...)
 - 5 x 5m de câble XLR micro
 - 5 x 10m de câble XLR micro
- Microphonie :
 - 3 SM58 HF avec pinces + Piles
 - 2 micros statiques type KM184
 - 4 DI.
 - 3 Grands pieds
 - 2 petits pieds



LUMIÈRE:

A ce stade de la création il n'est pas prévu de jouer en nocturne.

Dans le cas contraire merci de nous contacter.

ACCÈS VÉHICULE

Le décor se transporte dans un camion H2L3. L:6,80M l:2,40M H:2,70M.

Merci de prévoir un **accès sur le lieu de représentation** ainsi qu'un emplacement de parking à moins de 50m.

STOCKAGE

Prévoir un lieu à l'abri de l'humidité pour stoker notre matériel (au moins l:2m L:3m H:2m) en dehors des temps de représentation a proximité directe du lieu de jeu.

Prévoir du personnel de surveillance en dehors des temps de répétition et de représentation pour la sécurité du public et la non-dégradation du matériel.

COSTUMES

Il est impératif d'avoir a disposition une machine à laver ainsi qu'un sèche linge pour laver les costumes après chaque représentation.

PETIT MATÉRIEL A FOURNIR et AUTRES

L'organisateur doit prévoir :

- Une douche et WC à proximité du lieu de représentation, un lieu abrité et chauffé pour l'échauffement et la préparation des artistes.
- Un petit catering avant la représentation (eau, fruits, fruits secs, biscuits, jus...).
- Six palettes en bois avec bâches en cas de pluie.
- 1 rouleau de barnier et 1 rouleau de gaffeur noir.