

FICHE TECHNIQUE

Chansons Robot



pour contacter l'équipe :
contact@lestudiofantome.com

Licences de spectacle **Le Festival Invisible**
Catégorie 3 diffuseur / PLATESV-R-2020-012273
Licences n°1022076 et 1022077
Catégorie 2 producteur tourneur / PLATESV-R-2020-012272
SIRET : 483 903 605 00028 · APE : 9001Z

Sommaire

FICHE TECHNIQUE - - - - -	P3
ANNEXE 1 : DEMANDES TECHNIQUES GÉNÉRALES - PLATEAU - - - - -	P5
ANNEXE 2 : FICHE TECHNIQUE SON-BACKLINE - - - - -	P6
ANNEXE 3 : CONDUITE LUMIÈRE - - - - -	P8

Ce contrat technique fait partie intégrante du contrat de cession du spectacle. N'hésitez pas à discuter avec nous en amont des points qui vous paraîtraient difficiles, il y a toujours des solutions. Les besoins décrits dans ce contrat n'ont pour autre but que de garantir, avec votre aide, le bon déroulement de Pirate Patate.

DOCUMENTS A NOUS TRANSMETTRE

- Coordonnées du régisseur d'accueil
- Feuille de route avec notamment horaires et infos hébergement
- Fiche technique du lieu avec plans cotés.
- Plans d'accès (salle, hôtel, ...) tenant compte des gabarits des véhicules
- Toute autre information qui vous paraît utile

NOS CONTACTS

diffusion et production

contact@lestudiofantome.com

06 38 02 37 46

Le Studio Fantôme

149 rue Pierre Sépard
29200 Brest

FICHE TECHNIQUE

1. GÉNÉRALITÉS TECHNIQUES

La scène sera couverte, totalement stable et plane, de couleur sombre et unie. Les alimentations électriques du son et des éclairages seront séparées. L'ensemble sera en conformité avec la législation en vigueur, et sous la responsabilité directe de l'organisateur.

Celui-ci aura pris soin de souscrire à toutes les assurances nécessaires et obligatoires (responsabilité civile, annulation, intempéries, matériel, etc).

Vous trouverez en annexe les fiches techniques son et lumière ainsi que les demandes plateau, accompagnées de plans, photos, patch etc. Tous nos besoins y sont détaillés, toutefois, n'hésitez pas à nous contacter en cas de doute ou de question. L'organisateur devra pouvoir fournir le matériel technique, en respectant les demandes décrites dans les fiches son et lumière en annexe, et en nous contactant en amont si problème ou question. Ce matériel sera installé, câblé et testé, à l'arrivée de l'équipe.

2. ÉQUIPE CHANSONS ROBOT

Vous allez accueillir une équipe de 5 personnes, composée de :

Arnaud Le Gouëfflec (chant)
 Patrice Elegoët (clavier, effets...)
 Thomas Lucas (basse et chant)
 Laurent Richard (dessinateur)

Sur certaines dates, une personne de la production ou du management est susceptible de se joindre à l'équipe, le régisseur vous en avertira au plus tôt, merci dans ce cas de compter sur la présence de 6 personnes.

3. ÉQUIPE D'ACCUEIL - DEMANDE DE PERSONNEL

Pour assister l'équipe, il est nécessaire de prévoir la présence de :

- 1 régisseur général, représentant l'organisateur et garant du bon déroulement de l'accueil du spectacle et du respect de ce contrat technique, présent dès l'arrivée du groupe et jusqu'à son départ et 1 technicien son (responsable du système face et plateau patch)
- ou d'un régisseur / technicien son

4. TRANSPORTS / RUNS

Plusieurs modes de transport pour l'équipe :

- Un van pour toute l'équipe (musiciens et techniciens)
- Train pour une partie ou toute l'équipe

C'est le mode de transport des musiciens quand les lieux de concert imposent de longs trajets en voiture (à préciser systématiquement avec le chargé de production du Studio fantôme).

Dans ce cas, merci de prévoir des runs depuis / vers la gare le jour du concert et le lendemain. Les horaires vous seront confirmés par le chargé de production du Studio fantôme.

Pour le van, merci de prévoir un accès direct à la partie privée de la salle / scène sans passage par le public, ainsi qu'un emplacement de parking adapté au gabarit, fermé, sécurisé, surveillé, à proximité immédiate. N'hésitez pas à nous contacter en amont si besoin.

Du moment de notre arrivée à celui de notre départ, les différents véhicules et le

matériel seront placés sous la surveillance et la responsabilité de l'organisateur. Le van devra pouvoir quitter le site juste après le rechargement du matériel, sans attendre la fin de la manifestation. N'hésitez pas à nous contacter en amont si besoin.

5. HORAIRES / BALANCES

Les horaires de la journée auront été fixés au préalable entre l'organisateur et le chargé de production du Studio fantôme. L'installation sur scène (plateau / lumière / son, balances incluses) devra durer au minimum 3h00 durant lesquelles les régies seront disponibles pour l'équipe.

Le spectacle dure environ 45 minutes.

Durant la balance et le concert, le groupe et son équipe technique auront un accès et une utilisation pleine et entière du système de sonorisation et de la scène sans restriction ni limitation d'aucune sorte. Si des problèmes techniques (ou autres) devaient retarder le bon déroulement de l'installation et/ou des balances, celles-ci pourront être prolongées, avec votre accord, pour ne pas pénaliser l'équipe.

Dans tous les cas, le matériel fourni par l'organisateur devra être monté, testé, réglé et en état de fonctionnement à l'arrivée de l'équipe.

6. LOGES

Merci de prévoir 1 loge pour accueillir notre équipe, située à proximité de la scène, disponible dès l'arrivée du groupe et jusqu'à son départ.

Merci d'y laisser à son attention :

5 gourdes d'eau plate pour la scène

les identifiants et mots de passe pour la connexion wi-fi (ou accès réseau via Ethernet).

7. CATERING

Merci de laisser à disposition en loges ou dans l'espace catering à l'attention de l'équipe : Thé et café chauds,

barres chocolatées,

eau minérale,

jus de fruits frais,

fruits frais de saison (Merci de penser aux assiettes, couverts, tasses en dur et serviettes etc).

8. REPAS

Pour le midi, merci de prévoir un repas chaud, complet, pour 4 à 5 personnes comprenant entrée, plat (avec légumes verts et féculents), fromages, desserts, avec boissons (eaux plate et gazeuse, café, etc.).

Dans la mesure du possible, merci d'éviter les plats «traiteurs - cantine», trop industriels, nous apprécions plutôt une cuisine «maison» avec des spécialités régionales, par exemple. Un grand merci pour l'attention portée à ce point, dans la mesure du possible bien entendu.

9. HÉBERGEMENT

Merci de réserver 4 (ou 5 si présence de la production) chambres singles (grand lit), petit déjeuner inclus, dans un hôtel, au plus près de la gare, selon la liste suivante :

Arnaud Le Gouëfflec (chant)

Patrice Elegoët (clavier, effets...)

Thomas Lucas (basse et chant)

Laurent Richard (dessinateur)

L'hôtel aura impérativement une place de parking fermée, sécurisée, surveillée, et sans limitation de hauteur pour le van.

N'hésitez pas à nous contacter en amont si besoin.

10. PASS / INVITATIONS / PHOTOS

Merci de fournir au groupe au moins 7 pass si besoin à son arrivée. Notre équipe doit

pouvoir circuler librement avec ces pass sur le site toute la journée sans restriction. L'organisateur pourra fournir sur demande quelques pass supplémentaires pour les éventuels invités du groupe. Merci de prévoir un quota de 10 invitations pour les invités de l'équipe + partenaires (quota défini selon le contrat). La liste vous en sera remise avant l'ouverture des portes. N'hésitez pas à nous contacter en amont si besoin.

11. MERCHANDISING

Merci de prévoir un emplacement convenablement abrité et éclairé, situé à bonne visibilité du public (sur les trajets entrée / sortie) avec une table de 120cm x 80cm minimum.

ANNEXE 1

DEMANDES TECHNIQUES GÉNÉRALES

CHANSONS ROBOT est un « concert dessiné » à destination du jeune public (à partir de 3 ans). Le groupe se compose d'un chanteur / conteur, de deux musiciens et d'un dessinateur.

Merci de prévoir 2 heures minimum de préparation, comprenant l'arrivée du groupe, l'installation, les réglages vidéo et les balances. Le système de sonorisation et de projection devront être adaptés à la taille de la salle. Il est nécessaire de fournir 1 retour par musicien + 1 pour le chanteur (sur 2 circuits minimum). Ne pas prévoir de retour pour le dessinateur. Nous n'avons pas de sonorisateur.

Installation vidéo

Laurent, le dessinateur, a besoin d'une table d'environ 140 X 70 cm (voir plan de scène), une chaise (sans accoudoirs) ou un tabouret de batterie et un bloc ou une autre chaise pour poser des feuilles. Il fournit la caméra + le vidéoprojecteur (sauf si c'est une salle de très grande taille, 1 VP adapté doit être prévu / Il faudra alors nous contacter pour faire un point sur les connectiques possibles). Notre caméra sort en HDMI ou VGA ; projection en 16:9. L'écran devra être placé de préférence en fond de scène. L'image a un rôle très important dans le spectacle... Merci de nous contacter au préalable pour toute question ou précision.

Eclairage

Nous n'avons pas de plan de feu arrêté, essentiellement une trame pour coller à la narration (voir « déroulé » joint). La vraie contrainte est liée à la vidéo projection, la lumière vient éclairer les musiciens et le chanteur en essayant de parasiter le moins possible l'image projetée. Les jeux de lumières colorées englobant toute la scène sont possibles sur des courts instants. Attention toutefois au rouge vers la palette du dessinateur, la lumière rouge supprimant toutes les couleurs de la palette qu'il utilise. Le dessinateur ne doit pas avoir de douche sur lui, ou si c'est le cas, il faut veiller à ne pas créer une ombre portée de la caméra (ou du dessinateur) sur les dessins projetés ; le pied de la caméra est équipé de leds pour l'éclairage de la zone dessinateur (fourni par l'équipe de Chansons robot). La fumée (en léger voile) fonctionne bien avec l'univers du spectacle.

ANNEXE 2

SON - BACKLINE

1. SON - MATÉRIEL À FOURNIR PAR VOS SOINS

Régie Façade

La diffusion sera adaptée à la jauge, au public et à la configuration du lieu.
L'équipe se déplace sans sonorisateur.

Retours

3 retours selon plan

Projection

Le noir est indispensable

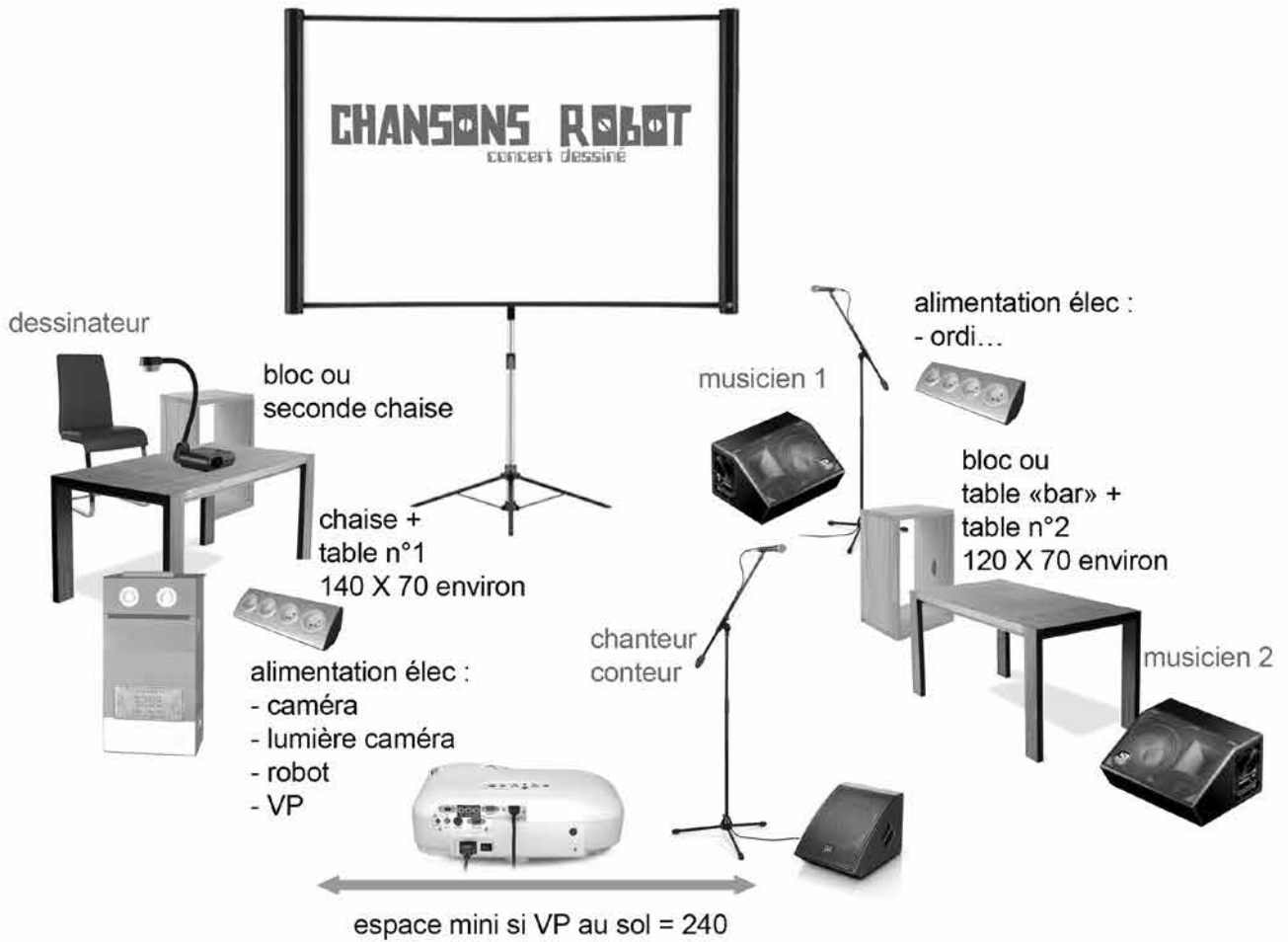
2. SON - MATÉRIEL FOURNI

Nous venons avec nos instruments (guitare, basse, MPC...) et amplis

3. PATCH

01	Looper (left)	DI
02	Looper (right)	DI
03	Machine à sons (left)	DI
04	Machine à sons (right)	DI
05	Machine à sons	DI (intégrée à l'ampli)
06	Basse	Shure SM58 ou équivalent
07	Voix principale	Shure SM58 ou équivalent
08	Voix (Chœurs)	Micro électrostatique
09	Mixette (left)	DI (prévoir SM 57 utilisé via mixette)
10	Mixette (right)	DI

4. PLAN DE SCÈNE



Dans une configuration minimum, adaptée à des plus petites salles, le groupe amène une grande partie du matériel de scène (éléments de décor, pied de caméra, caméra, écran, VP...); mais reste à fournir :

- 2 tables
- 1 ou 2 chaise(s)
- bloc ou table type bar ou cube... pour poser des éléments sur scène
- alimentation électrique (blocs rallonges, blocs prises...)



salle 400 places écran haut / VP plafond
VP et connectique (éventuellement caméra)
gérée par la salle
Le pas de vis sur le pied caméra est standard
boîtier de conversion vidéo/VGA possible



petite scène / salle 200 places écran haut
VP au sol sur scène
matériel vidéo géré par le groupe

ANNEXE 3

CONDUITE LUMIÈRE

Déroulé du spectacle / *indications lumières*

Le spectacle alterne *passages de narration* et chansons.
Il raconte le voyage d'un petit garçon et de ses robots jouets dans l'espace.
Sur les temps de narration la lumière peut se concentrer en priorité sur le chanteur-narrateur.

Début du spectacle sur un passage narration : prologue de l'histoire / *ambiance nuit dans la chambre du petit garçon*

1. La Chanson d'électro

Possibilité de jouer sur une ambiance nuit + quelques moments plus colorés (le robot prend vie et bricole dans la chambre)

Narration / la chambre flotte dans le ciel étoilé

2. Le Robotosaure

Possibilité de jouer sur une ambiance «alerte décollage» (gyrophare rouge, orange, flash...)

Narration / la chambre flotte dans le cosmos

3. Cosmos

Possibilité de jouer les couleurs + fumée légère (?)

4. Qu'est-ce qu'il y a sur les autres planètes ?

idem

Passage narration : «soudain, un gros BOUM retentit !».

Collision entre les personnages et une soucoupe volante, évoquée par des effets sonores. Possibilité de jouer avec des flashes.

5. Azote la robote

Narration suite / ambiance course dans l'espace

6. Megaturbopulsion : ce morceau est participatif. Le chanteur se rend dans le public avec un micro sans fil et fait chanter les enfants.

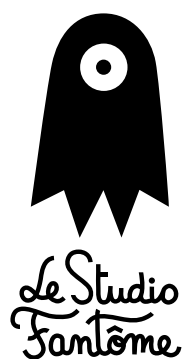
7. L'Aspiratounoir

Description d'un personnage «trou noir» = danger, doutes...

Passage narration : «Alors, ça passe ou ça casse ?» Faire le noir ou baisser les lumières, jusqu'à la phrase «Soudain, une grande lumière apparut.» A ce moment-là, dans l'histoire, c'est le matin, le jour se fait, et les personnages sont rentrés chez eux.

8. Retour au bercail

Ambiance lumière matinale



Rendez-vous sur notre site internet
pour connaître toutes les dates en France !
www.lestudiofantome.com

Le Studio Fantôme
149 rue Pierre Sémard
29200 Brest
06 38 02 37 46

Le Festival Invisible
La Grande M4ison
149 rue Pierre Sémard - 29200 Brest

Contacts
Production et diffusion
contact@lestudiofantome.com