

ROUGE MERVEILLE : FICHE TECHNIQUE

CONTACT TECHNIQUE : Sylvain Pecker – technique@rhizome-web.com 06 63 08 63 04



Rouge Merveille se joue en **plein air en bi-frontal** : espace public ou dans des grands espaces type friches, grandes halles.

Rouge Merveille est conçue pour **une jauge moyenne** : environ 400-500 personnes.

Attention : La structure ne doit pas rester sans surveillance. Selon le planning établi, un gardiennage peut être nécessaire (équipe d'accueil ou autre) à partir de la fin du montage et jusqu'à l'heure de représentation.

DESCRIPTIF

TEMPS DE MONTAGE / DEMONTAGE

- Environ 2h00, structure et son pour le montage, 1h30 pour le démontage.

DUREE DU SPECTACLE

- Environ 35 minutes

LA STRUCTURE

- La structure "ROUGE MERVEILLE" est autoportée sur 6 pieds cintrés. Elle est composée de 3 pieds avant, 3 pieds arrière, 1 mat articulé en 2 parties, 1 élément appelé Lyre, espace de suspension, fixé en bout de mât pendant le jeu. Au sol : 5 câbles de maintien.
- Emprise au sol de la structure : 5 m x 3 m
- Son montage nécessite un espace relativement plan de 10 x 6 m.
- Si les conditions sont humides, elle doit être protégée. Nous fournissons des bâches pour la couvrir, **merci de prévoir au moins 6 gueuzes pour les lester !**
- Le spectacle commence avec la structure mât en bas, Lyre détachée. La suspensive finalise le montage en jeu. Le montage doit toutefois être réalisé entièrement pour vérification avant le jeu.

L'ESPACE DE JEU

- L'espace de jeu est un couloir de 10 m de long. Le public est installé en bi-frontal, de part et d'autre de l'axe de la structure à partir de 3 m 20 depuis l'axe central : Personne ne doit être installé dans l'axe de la structure.
- Nous fournissons une guinde rouge afin de délimiter l'espace de sécurité autour de la structure (voir schéma d'implantation plus bas).
- Le spectacle nécessite une hauteur de 8m. À prendre en compte, si lieu de repli en cas d'intempérie
- Selon les capacités de la structure accueillante, merci de fournir pour le public deux gradins et/ou assises sur plusieurs niveaux (bancs, coussins...) pour l'ensemble de la jauge attendue, repartie équitablement sur les deux côtés.
- **ATTENTION !** Le spectacle commence au sol (avec le mat couché), il est donc important de prendre en compte la nécessité d'une bonne visibilité du public en cas de forte jauge.

DESCRIPTIF, SUITE.

LE SON, LA LUMIÈRE, LE SPECTACLE

➤ LE SON :

6 enceintes et 1 sub (fournies par la cie, installés dans la structure),
1 micro filaire (sm58 fourni par la cie) qui arrive dans la « zone technique et de jeu » en bas du schéma d'implantation (page suivante).
Le son part principalement d'un IPOD (fourni par la Cie). Mélusine diffuse également un morceau via son tel qu'elle place aussi devant le micro.
Les tops sont envoyés par le régisseur du Rhizome.
La régie est installée dans le public (voir plan d'implantation), mais nécessite très peu d'espace.

➤ LA LUMIÈRE :

Aucune lumière prévue sur ce spectacle prévu pour le plein-air, sauf en cas d'une représentation en nocturne ou entre chien et loup.
Dans ce cas, merci de prévoir le matériel demandé page 5.

➤ LE SPECTACLE :

Il commence avec Mélusine qui arrive de loin avec la lyre sur son dos. Elle finit le montage en jeu puis monte sur la structure. Elle en descend à la fin et repart.

NOMBRE DE PERSONNES EN TOURNEE

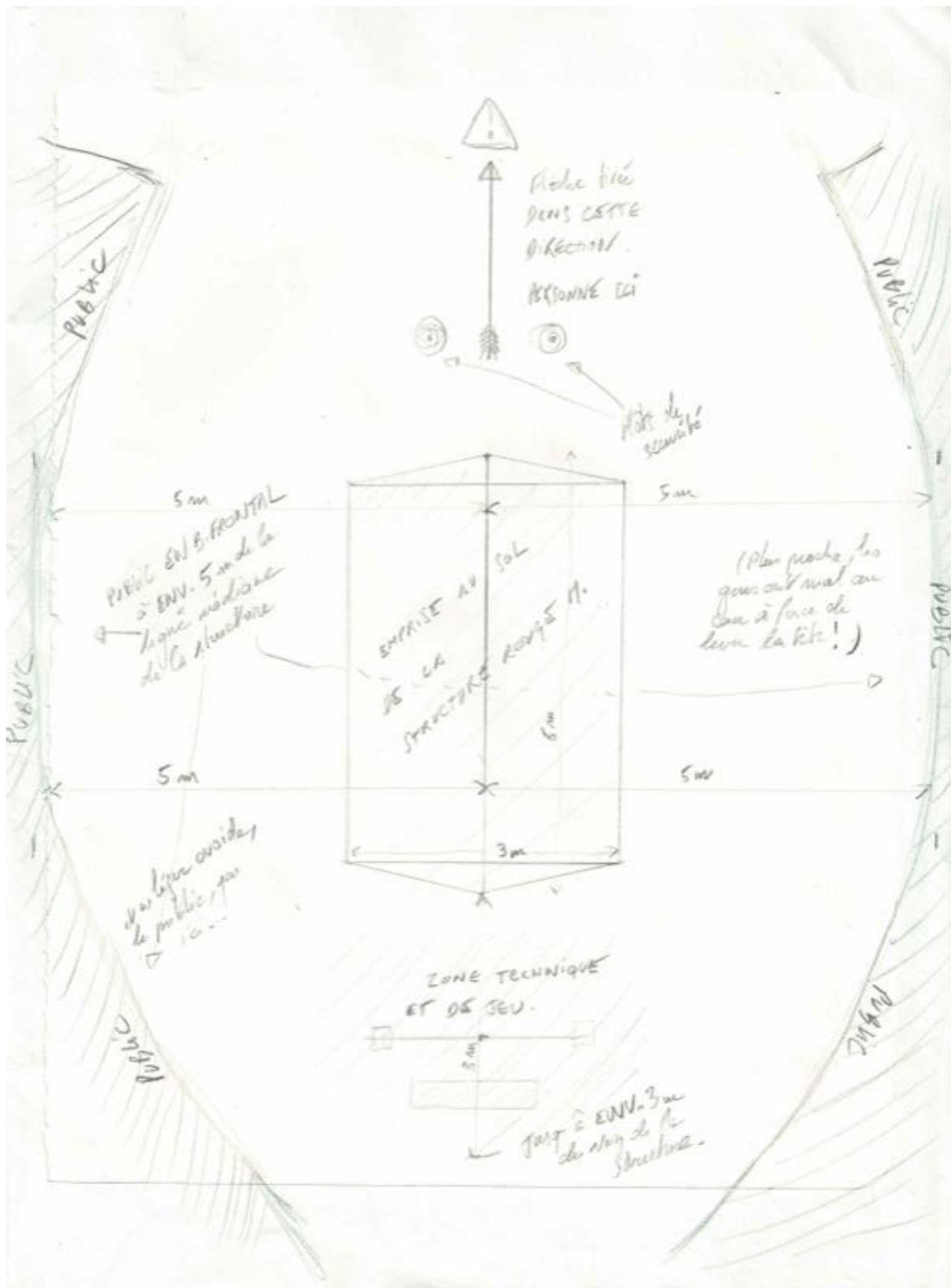
➤ 3 : 1 interprète, 1 chargé(e) d'administration, 1 régisseur

TRANSPORT

- Par transporteur ou en interne par la compagnie, dans un camion 15 M3. Si tournée, prévoir le même type de véhicule par la structure d'accueil en cas de transport par transporteur.
- Pour des raisons de coût du transport par transporteur, la livraison le matin du jour de la 1ere représentation et l'enlèvement à l'issue de la dernière représentation sont préférés.
- La structure "ROUGE MERVEILLE" est colisée sur un chariot sur roulettes de 3m10 x 1m (**400 KG**), 2 flight case à roulettes d'1m x 50 cm et 6 enceintes + 1 sub.
-

SCHEMA D'IMPLANTATION ROUGE MERVEILLE

(Version non définitive – A venir !)



MATERIEL FOURNI PAR LA COMPAGNIE

- 1 chariot à roulettes avec frein servant de support de montage (**CAISSE LOURDE !!**)
 - La structure de Rouge Merveille
 - Une caisse d'outillage
 - 1 moquette pour poser les éléments de la structure
 - Quelques accessoires
- 1 flight case à roulette contenant :
 - Les accessoires du spectacle
 - Les costumes
- 1 flight case à roulettes contenant :
 - Câblage son
- 6 enceintes et 1 sub.

MATERIEL A FOURNIR PAR LA STRUCTURE D'ACCUEIL

SON

- Une alimentation électrique sur le lieu de jeu et une autre dans la loge.

LUMIERE

A fournir uniquement si les conditions sont nocturnes ou entre chien et loup !

- 2x 614 SX en latéral sur pieds à 4 ml de hauteur, Filtre L151
- 2 x Découpes type 614 SX sur platine, Filtre L151
- 4x PC 1kw sur platines, Filtre L151
- 1x gradateur 6 voies (les découpes et PC peuvent être couplées)
- 1x jeu d'orgue
- 1x technicien pour la mise en place et le focus.

Cependant, nous n'avons pas encore pris la mesure de l'espace de Rouge Merveille et du dispositif requis en cas de pénombre ou de nuit. Nous aurons donc besoin d'un accompagnement pour adapter ces demandes à l'espace de Rouge M.

DIVERS

- 1x tente 3x3 à proximité de l'aire de jeu dans la mesure du possible.
- 6 x gueuses pour lester nos bâches

LOGES

- 1 loge tranquille (à minima une tente barnum 3 x 3 ml fermée) 2h avant le début du spectacle avec :
- 1 point d'eau et du savon
- 2 serviettes éponge
- Des fruits frais et secs bio
- DES TOILETTES A PROXIMITE

ENTRETIEN COSTUME

Prévoir le nettoyage et repassage des costumes chaque jour.

Prévoir une table à repasser et un fer en loge.

Si possible, accès à une machine à laver pour laver les costumes après le jeu.

TRANSPORT

- Si plusieurs lieux de représentation, prévoir 1 véhicule longueur utile 3m10 pour acheminement du point de livraison au lieu de représentation

PLANNING TYPE ET PERSONNEL DEMANDE

Planning type :

- 9h00 – 11h00 : déchargement et montage structure et son
- 11h00 - 13h00 puis 15h00 - 16h00 : répétitions
- 17h00 : mise
- 18h00 : jeu
- 19h00 : démontage et chargement

Personnel demandé :

- 2 personnes à partir du déchargement et jusqu'au rechargement. Nous avons besoin de ces deux personnes avant et pendant le jeu ! (1 pour aider à l'installation de Mélusine et 1 pour donner un accessoire à Mélusine à son entrée dans l'espace de jeu).

INTEMPORIES, ALEAS MÉTÉOROLOGIQUES

En cas d'intempéries :

- Si possible, prévoir un lieu de repli.
- Prévoir des serviettes éponge très absorbantes pour sécher la structure si elle est mouillée.
- **La Lyre ne doit pas être mouillée !** Prévoir de pouvoir la mettre à l'abri, dans le camion ou dans un espace abrité, même en cas de temps incertain (elle ne peut pas être couverte avec la structure)
- La structure se bâche et se débâche rapidement, en cas de temps incertain il est toujours mieux de prévoir le pire !

Si le ciel est incertain, nous nous tenons en étroit dialogue pour, dans la mesure des possibilités de part et d'autre : décaler l'horaire de montage et/ou de jeu, monter dans un lieu de repli, et au pire annuler et reporter.
Nous ne prendrons pas le risque de jouer si les circonstances présentent un danger.

Nous avons posé le cadre suivant, non exhaustif et en ajustement constant :

En cas de **pluie et/ou d'orage, le spectacle ne peut pas jouer**. Le dialogue doit s'établir entre la structure d'accueil et le Rhizome pour évoquer, dans la mesure du possible, un décalage de l'heure de jeu si une éclaircie apparaît.

Des **températures trop élevées ou trop basses (ressenties) tout comme un vent fort peuvent être un obstacle** à la tenue de la représentation.

L'interprète reste décisionnaire à tout moment des conditions de représentation et du fait de jouer ou non en fonction des conditions météorologiques et de sa sécurité.



Un bout de la lyre, et le sac à dos. La lyre est recouverte de guidoline et ne doit pas être mouillée.

