

# Fiche Technique L'Odyssée Verte – Cie Corossol

## Pour les salles sans équipement technique :

### Espace scénique

L'espace scénique souhaité est de 8 mètres d'ouverture sur 5 mètres de profondeur.

L'espace scénique minimal est de 5.5 mètres d'ouverture sur 3.5 mètres de profondeur.

### Besoins techniques son :

*Pour une jauge supérieur à 150 spectateurs :*

Sono et enceintes, 4 micros casques HF, 1 micro à main HF, 1 pied de micro et 2 retours.

### Montage/démontage

Le temps de montage et de préparation des comédiens est de 2h.

Le temps de démontage est d'1h.

La durée du spectacle est de 55 minutes et le jeu participatif dure 20 minutes (soit un total de 1h15 de jeu).

### Lumière

8 PAR 500 W ou minimum 4 PAR 1000 W en façade avec 2 pieds projecteurs et 2 barres transversales + rallonges électriques

## **Pour les salles équipées**

### **Espace scénique**

L'espace scénique souhaité est de 8 mètres d'ouverture sur 5 mètres de profondeur.

L'espace scénique minimal est de 5.5 mètres d'ouverture sur 3.5 mètres de profondeur.

### **Besoins techniques son :**

*Pour une jauge supérieur à 150 spectateurs :*

Sono et enceintes, 4 micros casques HF, 1 micro à main HF, 1 pied de micro et 2 retours.

### **Montage/démontage**

Le temps de montage et de préparation des comédiens est de 2h.

Le temps de démontage est d'1h.

La durée du spectacle est de 55 minutes et le jeu participatif dure 20 minutes (soit un total de 1h15 de jeu).

### **Lumière**

Voir plan de feu ci-joint

## Plan de Feu

1 découpe en latéral avant scène cour



6 pars 500W en faces



2 pc 64 1000W en faces



6 pars 500W en contre



3 pars 500W en douches



1 poursuite public



1 mandarine en fond de scène

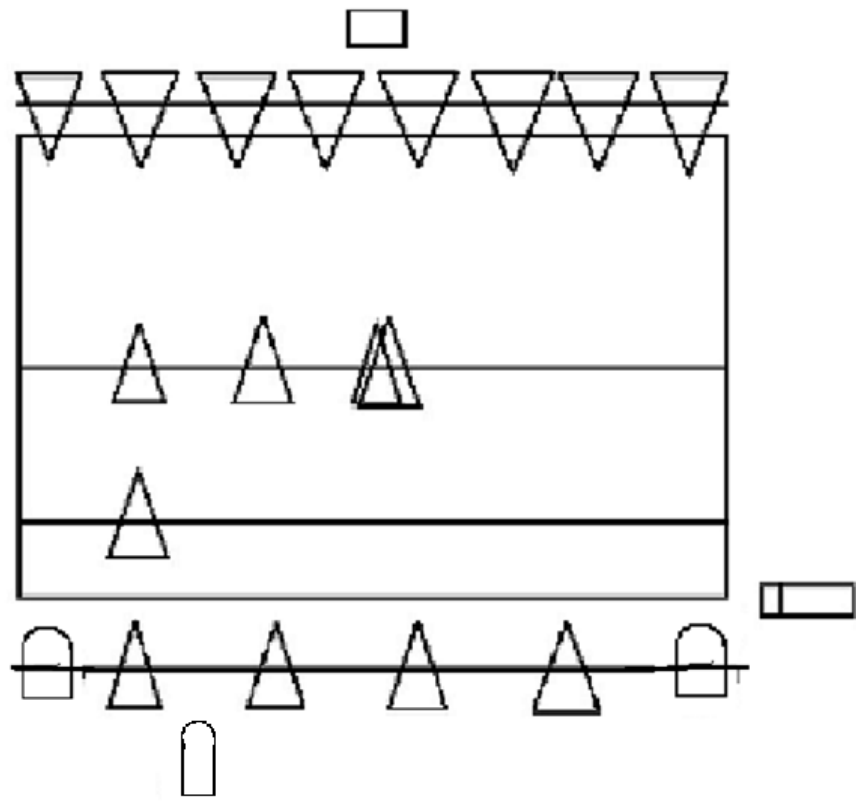


Ou

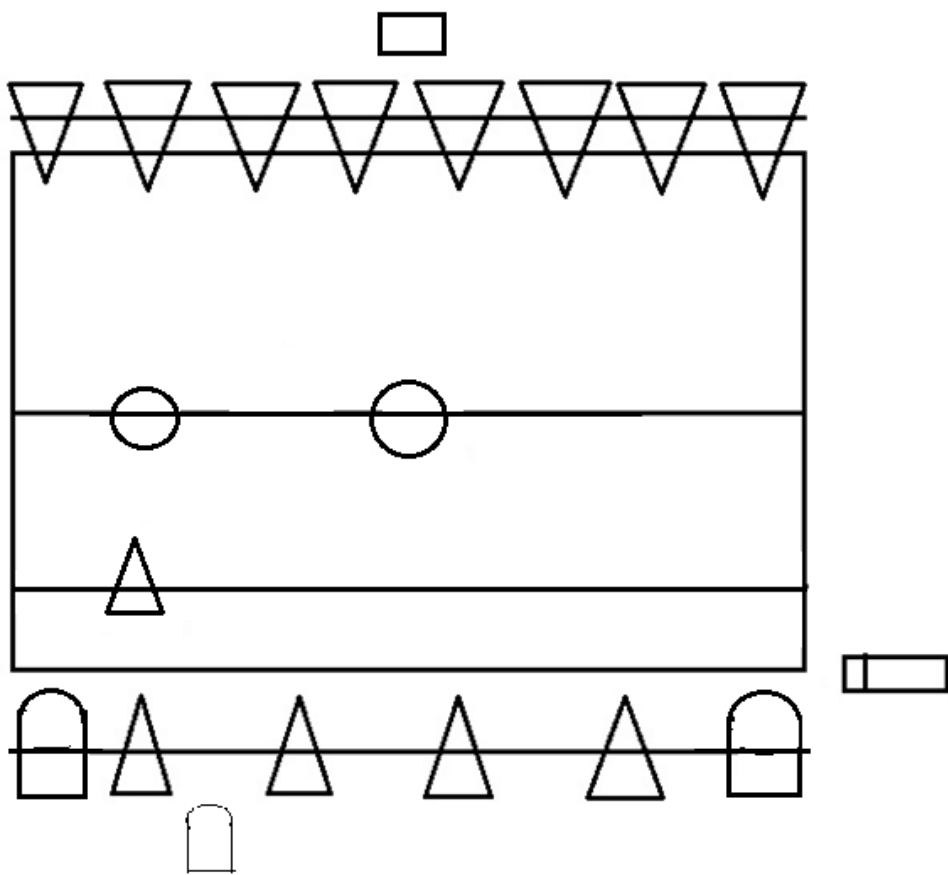
2 lyres



à la place de 2 douches et 2 faces



**Ou**



## Liste des ambiances :

- Ambiance classe : face blanc
- Ambiance musicienne : douche + face ambre sur espace musique
- Ambiance bateau : face ambre et blanc / contres ambre
- Ambiance Forêt : face ambre et blanc / contres verts
- Ambiance grotte : face ambre et blanc / contres rouges
- Ambiance désert : face ambre et blanc / contres jaunes
- Ambiance mer : face ambre et blanc / contres bleus
- Ambiance jeu : face ambre et blanc / contres faibles bleus, verts, rouges