

TIDING PRODUCTION PRESENTE

LES AVENTURIERS DE L'EXTRAORDINAIRE

UNE PIECE DE
SYDELIA GUIRAO

MISE EN SCENE
SIMON ARBO



FICHE TECHNIQUE

Les Aventuriers de l'extraordinaire

Mise à jour - janvier 2026

IMPORTANT

Merci de bien lire la fiche technique dans son intégralité.

Le spectacle peut-être adapté au lieu de représentation et à vos moyens techniques.

Merci de nous informer dès que possible de votre capacité à respecter cette fiche technique et de votre adaptation au plan de feu, en page 15, pour que nous puissions trouver, si besoin, des solutions.

Ce document fait partie intégrante du contrat. Il doit être retourné, approuvé et signé par l'organisateur qui prouve l'engagement à respecter tous les termes et à n'y apporter aucune modification sans l'accord écrit du directeur technique et/ou de la production.

Ce document comprend 13 pages et comporte 2 parties.

CONTACT

Directeur technique :

Théodore HUGO

+33 6 84 34 94 55

theodore.hugo@icloud.com

Directeur de production :

Simon ARBO

+33 6 99 80 70 03

admin@tidingproduction.fr

Chargée de diffusion :

Célia THOMASSIN

+33 6 59 70 87 18

bonjour@agencebravo.fr

SOMMAIRE

Accueil de l'équipe technique et artistique.....	03
Technique liée au spectacle.....	05
Encodage des tableaux lumières.....	09
Plan de feu.....	15
Signature de l'organisateur.....	18

1 - ACCUEIL DES ÉQUIPES TECHNIQUES ET ARTISTIQUES.

A - L'ÉQUIPE

L'équipe déployée pour la représentation du spectacle est composée de :

- 2 comédien.ne.s ;
- 2 régisseurs.

B - LE TRANSFERT

En cas de déplacement, hors route, le transfert des artistes et des régisseurs sera pris en charge de la gare ou de l'aéroport jusqu'au lieu du spectacle et de l'hôtel par **l'organisateur de l'événement.**

C - LES LOGES

Les loges devront avoir un **accès direct** à la scène, par le fond ou les côtés (cour et/ou jardin) et devront être **chauffées** en hiver et bien **éclairées** à l'arrivée des comédiens (*voir l'heure sur la feuille de route*).

Les loges devront être équipées au minimum :

- d'une table ;
- d'un miroir ;
- de 4 chaises ;
- de prises électriques.

D - CATERING

Le catering sera mis à disposition dans les loges et devra contenir au minimum :

- de petites bouteilles d'eau ;
- de café et de thé.

E - REPAS

En cas de représentation où les horaires chevauchent les heures de repas, merci de prévoir un repas chaud (entrée + plat / plat + dessert) pour les artistes et les régisseurs.

F - HÉBERGEMENT

Merci de prévoir un hôtel (minimum 3 étoiles) avec des chambres séparées pour les régisseurs et une chambre unique (lit double) pour les comédiens, avec petit-déjeuner pour l'ensemble de l'équipe.

G - LA SALLE

La salle devra présenter toutes les normes légales de sécurité (nombre de spectateurs admis, etc.) chauffée en hiver dès l'heure d'arrivée des régisseurs (*voir l'heure sur la feuille de route*).

H - L'ORGANISATEUR

L'organisateur de l'événement préviendra dès que possible :

- de l'heure d'ouverture de la salle au public ;
- des coordonnées de l'équipe d'accueil (salle, régisseurs, administration, etc.) ;
- des restrictions spécifiques.

I - MERCHANDISING

Une table sera mise à disposition à la fin du spectacle pour permettre à la production d'exposer et de vendre la marchandise liée au spectacle.

Aucun produit ne faisant référence à la pièce de théâtre ou aux artistes ne pourra être fabriqué et vendu sans l'accord écrit de la production.

J - CAPTATION

Le principe général est que toute captation avec enregistrement (son et/ou image) est interdite. Aucun appareil enregistreur ne devra être utilisé par l'organisateur sans l'autorisation de la production.

K - SÉCURITÉ

- L'accès à la scène, aux abords de celle-ci, ainsi qu'à toutes les parties techniques sera réglementé ;
- Dans le cas où un plan de prévention local apporterait des contraintes pour l'équipe de production, merci de nous en informer au moins 30 jours avant la date de représentation.

2 - TECHNIQUE LIÉE AU SPECTACLE.

A - GÉNÉRALITÉS

- Merci de prévoir un service de **pointage**, **d'encodage** et de **balance son**.
- Merci de prévoir une **régie compacte**, **accessible** avec une **visibilité totale** sur la scène. Les consoles son et lumière seront l'une à côté de l'autre.
- Merci de prévoir la présence du personnel (son et lumière) lors des balances sons, de l'encodage lumière et de la représentation en cas de problèmes techniques.

B - LA SCÈNE

- La scène doit être **propre**, **stable** et **nue au sol**.
- La scène doit avoir un **accès direct** aux coulisses (cour et jardin) pendant la représentation.
- Les dimensions minimums sont :
 - Ouverture de **6m**.
 - Profondeur de **5m**.
- La scène doit contenir un minimum de **3 rues**, avec un dégagement de minimum **2.50m** dans un **pendrillonage à l'italienne**.
- Des escaliers sont à prévoir (à cour et à jardin), pour accéder à la salle.
- La scène, l'éclairage et le son devront être **montés** et **câblés** avant l'arrivée de l'équipe technique.
- Les éclairages seront **montés**, **gélatinés** et **patchés** avant l'arrivée de l'équipe technique.
- La scène doit être équipée d'un **rideau qui se ferme** pendant la représentation.

C - MATÉRIEL APPORTÉ PAR LA PROCUTION

- Une machine à fumée (apportée par l'équipe technique) sera disposée fond de scène à cour et devra être branchée à proximité d'une prise secteur (ou rallonge) et d'un **DMX**.
- Une machine à bulles (apportée par l'équipe technique) sera disposée en hauteur ou devant scène à cour et devra être à proximité d'une prise secteur (ou rallonge).

D - CONSOLE SON

La salle sera équipée d'un système son adapté.

Une console numérique ou analogique sera nécessaire, avec un minimum :

- de 4 entrées ;
- de 2 sorties.

En cas de location, nous préconisons une console numérique type Midas M32.

- Merci de prévoir un système de 2 DPA (émetteurs et récepteurs) qui sera à branché au plateau et devra être relié à votre système son.

E - CONSOLE LUMIÈRE

L'éclairage de la salle doit se contrôler depuis la régie.
Il sera nécessaire d'avoir à disposition une console lumière.

En cas de location, nous préconisons une console de type EOS Ion XE, Element 2 ou Avolites TITAN.

E - LES TABLEAUX LUMIÈRES

Merci de préparer les tableaux lumières pour notre arrivée (descriptif des différents tableaux de la page ... à la page ...). Les numéros de circuits attribués sur le plan de feu sont à respecter **impérativement**. Sinon, merci de nous faire parvenir les numéros de ligne correspondants dans votre patch en amont de la date.

Notre équipe technique se chargera des retouches lumières avec votre régisseur lumière.

Merci de prévoir indépendamment sur des submasters :

- la lumière salle ;
- la machine à fumée.

LES DÉCORS ET ACCESSOIRES

L'ensemble des décors et accessoires sont amenés par la production et seront installés par nos équipes techniques avant le pointage des lumières. Le gramophone sera installé sur une structure fixe en avant-scène, comme indiqué en page 8. Le décor de la pièce est composé de :

- 6 structures amovibles ;
- 2 structures fixes.

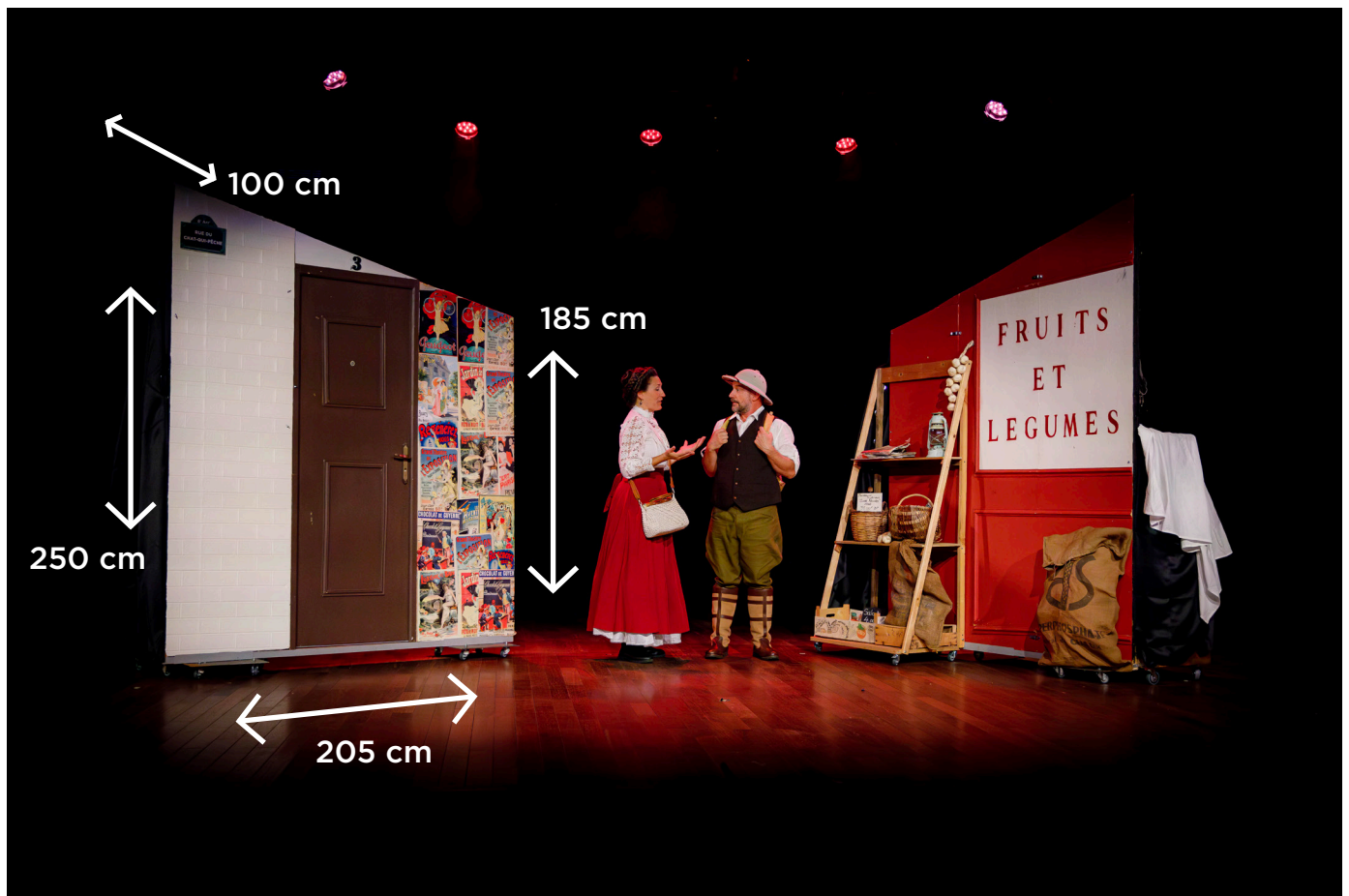
En page 7 et 8, vous trouverez les dimensions des différentes structures.

!! Les décors devront être stockés en coulisses et sont amenés, en jeu, par les comédiens. Il est **essentiel** d'avoir un accès facile et rapide vers les coulisses à Cour et à Jardin.

!! Les coulisses doivent avoir une profondeur de **2.50m** minimum afin de cacher les décors de la vue du public.

En plus des décors, la production amène les accessoires suivants :

- 2 malles ;
- 7 valises ;
- 1 gramophone ;
- des petits accessoires de jeu.

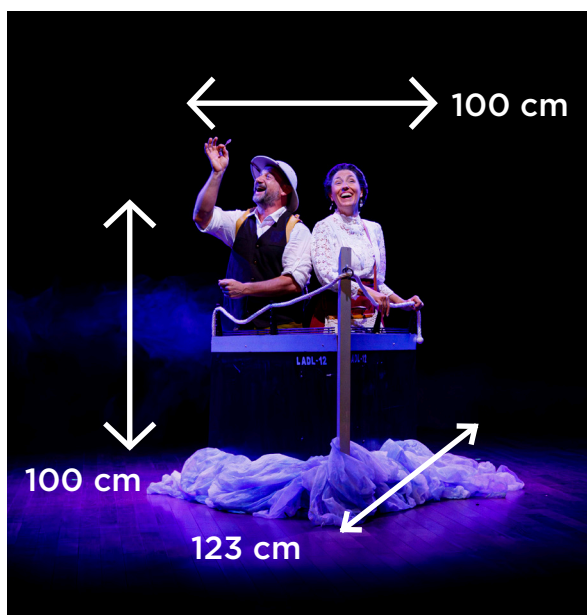


Ici, c'est le côté « **Rue de Paris** ». En retournant le décor, on obtient le décor du « **Manoir de Dracula** ». Les deux structures sont sur **roulettes à frein** et sont identiques pour les dimensions.

Hauteur : 250 cm (sur la partie haute) et 185 cm (sur la partie basse)

Longueur : 205 cm

Largeur : 100 cm

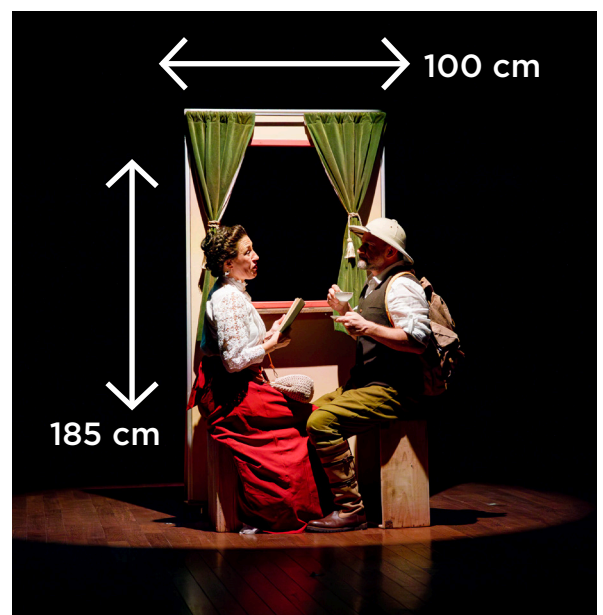


Le bateau est sur **roulettes à frein**.

Hauteur : 100 cm

Longueur : 123 cm

Largeur : 100 cm

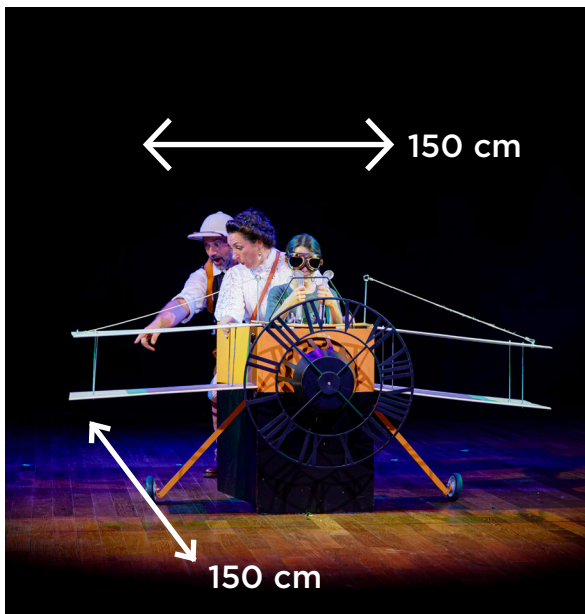


Le train est sur **roulettes à frein**.

Hauteur : 185 cm

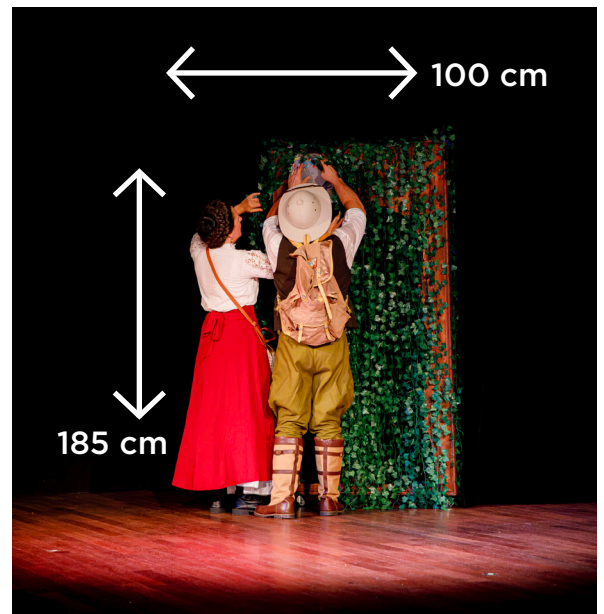
Longueur : 100 cm

Largeur : 50 cm



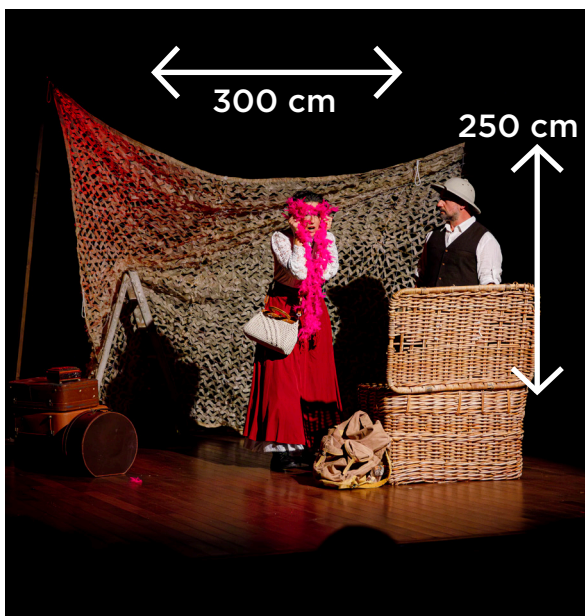
L'avion est une structure fixe.

Hauteur : 80 cm
Longueur : 150 cm
Largeur : 150 cm



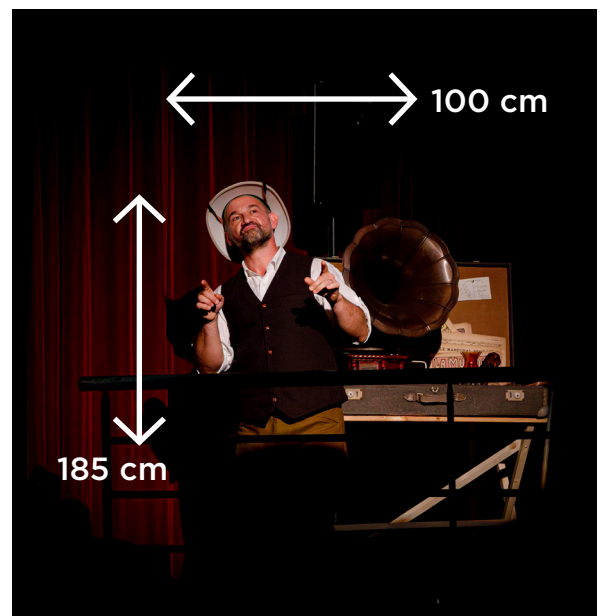
La grotte est sur **roulettes à frein**.

Hauteur : 185 cm
Longueur : 100 cm
Largeur : 50 cm



La tente est sur **roulettes à frein**.

Hauteur : 250 cm
Longueur : 300 cm
Largeur : 50 cm



Le gramophone est une structure fixe placée en avant-scène, devant le rideau.

Hauteur : 150 cm
Longueur : 100 cm
Largeur : 50 cm

3 - ENCODAGE DES TABLEAUX LUMIÈRE



Tableau 1 : Entrée Abeuleuflich

Projecteurs : Face générale chaude + contres chaud.

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et les coulisses.

Temps : 3 secondes.



Tableau 2 : Gramophone

Projecteurs : Rajout de la découpe sur gramophone.

Spécificités : -

Temps : 2 secondes.



Tableau 3 : Retour sans gramophone

Projecteurs : Enlever découpe sur le gramophone.

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et les coulisses.

Temps : 2 secondes.



Tableau 4 : Faux noir

Projecteurs : Contres bleus.

Spécificités : -

Temps : 0 seconde.



Tableau 5 : Bureau Abeuleuflich

Projecteurs : Face à cour + contres chauds à cour.

Spécificités : Éclairer que la partie à cour. Effacer le plus possible fond de scène et jardin.

Temps : 3 secondes.

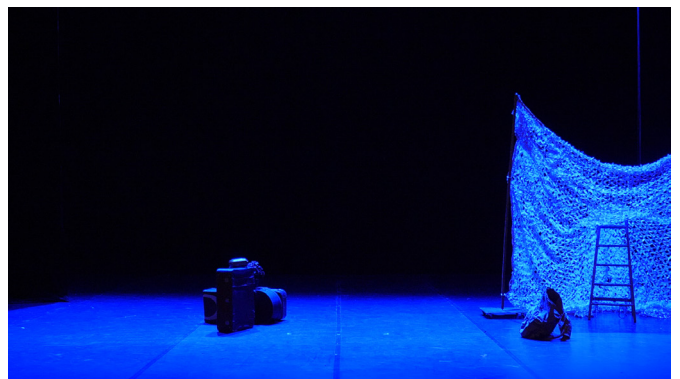


Tableau 6 : Faux noir

Projecteurs : Contres bleus.

Spécificités : -

Temps : 2 secondes.



Tableau 7 : Départ bateau

Projecteurs : Face à cour + contres chauds à cour.

Spécificités : Éclairer que la partie à cour. Effacer le plus possible fond de scène et jardin.

Temps : 3 secondes.

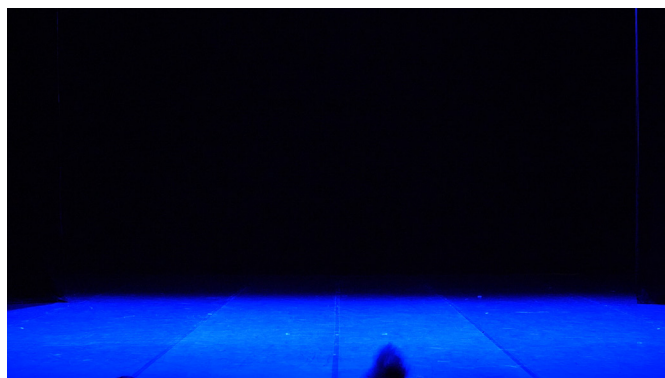


Tableau 8 : Faux noir

Projecteurs : Contres bleus.

Spécificités : -

Temps : 0 seconde.



Tableau 9 : Titanic

Projecteurs : Douche sur bateau + découpe centrale + contres bleus

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et les coulisses.

Temps : 2 secondes.

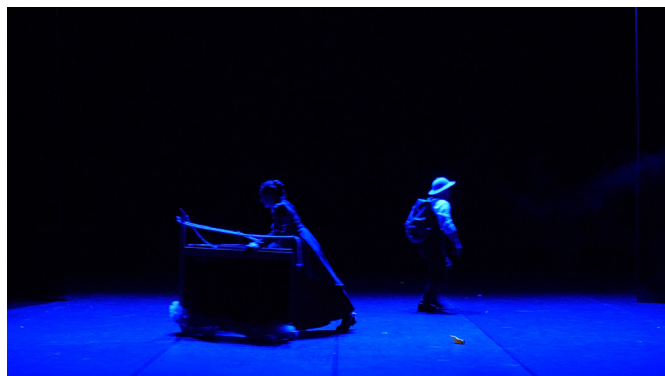


Tableau 10 : Faux noir

Projecteurs : Contres bleus.

Spécificités : -

Temps : 0 seconde.



Tableau 11 : Rue de Paris

Projecteurs : Face générale + contres blancs et bleus.

Spécificités : Éviter d'éclairer le fond de scène et les coulisses.

Temps : 3 secondes.

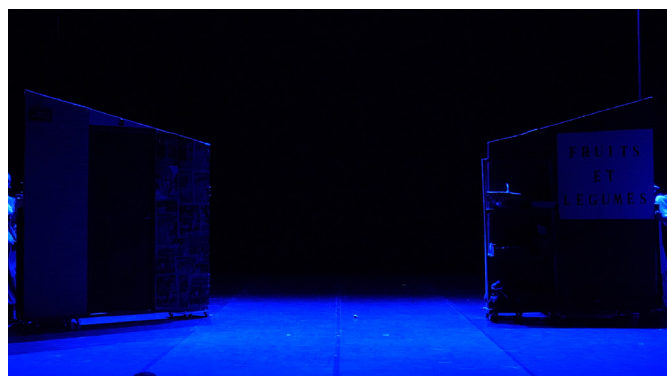


Tableau 12 : Faux noir

Projecteurs : Contres bleus.

Spécificités : -

Temps : 0 seconde.



Tableau 13 : Train

Projecteurs : Douche sur train + découpe centrale

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène, cour, jardin et les coulisses.

Temps : 3 secondes.

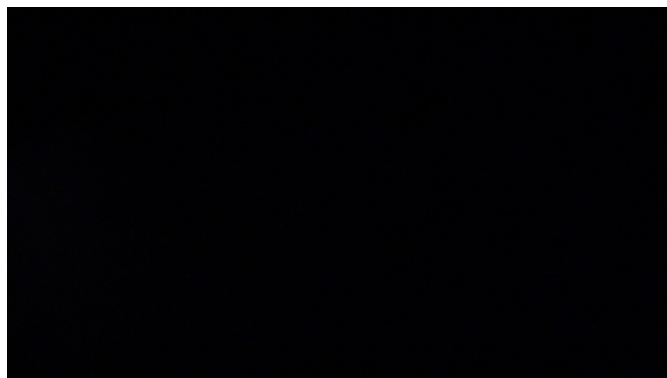


Tableau 14 : Noir

Projecteurs : -

Spécificités : -

Temps : 2 secondes.



Tableau 15 : Train

Projecteurs : Douche sur train + découpe centrale

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène, cour, jardin et les coulisses.

Temps : 3 secondes.



Tableau 16 : Faux noir

Projecteurs : Contres bleus/verts.

Spécificités : -

Temps : 0 seconde.



Tableau 17 : Entrée dans la forêt

Projecteurs : Contres verts foncés.

Spécificités : -

Temps : 3 secondes.



Tableau 18 : Forêt

Projecteurs : Face générale légère + contres verts foncés.

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et les coulisses

Temps : 1 seconde.

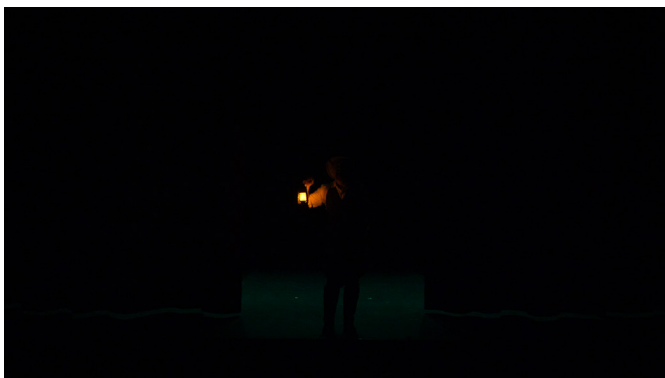


Tableau 19 : Fermeture rideau

Projecteurs : Contres verts foncés
Spécificités : Fermeture du rideau.
Temps : 3 secondes.

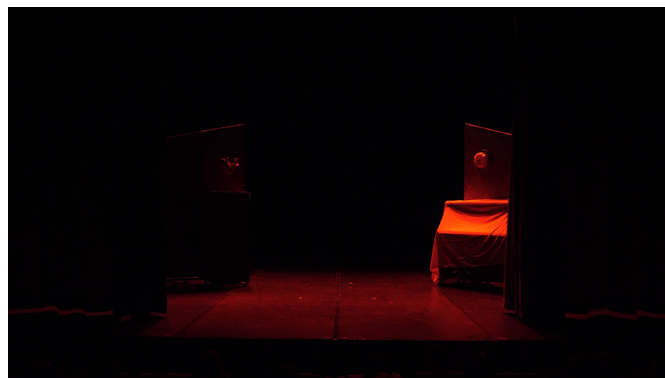


Tableau 20 : Ouverture rideau

Projecteurs : Contres rouges
Spécificités : Ouverture du rideau
Temps : 0 seconde.



Tableau 21 : Manoir Dracula

Projecteurs : Face générale + contres rouges.
Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et les coulisses.
Temps : 3 secondes.



Tableau 22 : Faux noir

Projecteurs : Contres bleus/verts.
Spécificités : -
Temps : 0 seconde.

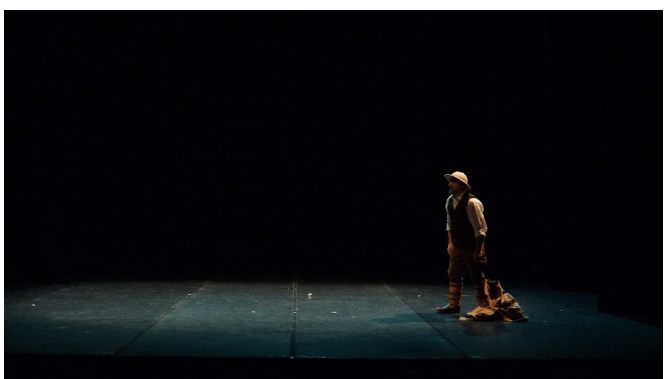


Tableau 23 : Forêt

Projecteurs : Face générale légère + contres verts/bleus.
Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et coulisses.
Temps : 3 secondes.



Tableau 24 : Avion

Projecteurs : Découpe centrale + douche centrale + contres bleus
Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et les coulisses
Temps : 3 secondes.



Tableau 25 : Kenya

Projecteurs : Face générale + contres chauds + gobos feuillages.

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et coulisses.

Temps : 3 secondes.



Tableau 26 : Course contre lion

Projecteurs : Face générale + contres chauds + gobos feuillages.

Spécificités : Chasers

Temps : 0 seconde.

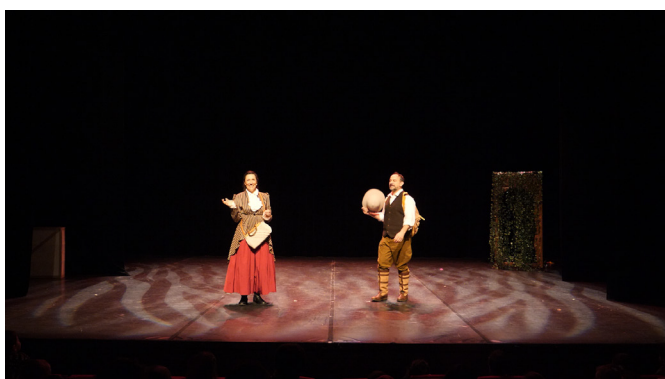


Tableau 27 : Kenya 2

Projecteurs : Face générale + contres chauds + gobos feuillages.

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et coulisses.

Temps : 3 secondes.



Tableau 28 : Grotte

Projecteurs : Face générale + contres chauds + gobos feuillages + découpe sur la grotte, fond de scène à cour.

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et coulisses.

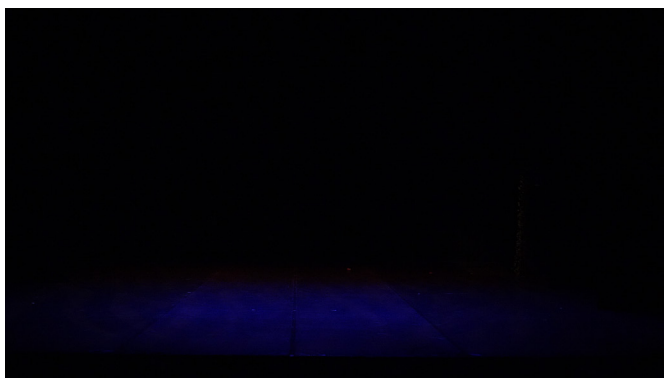


Tableau 29 : Faux noir

Projecteurs : Contres bleus léger.

Spécificités : -

Temps : 3 secondes.

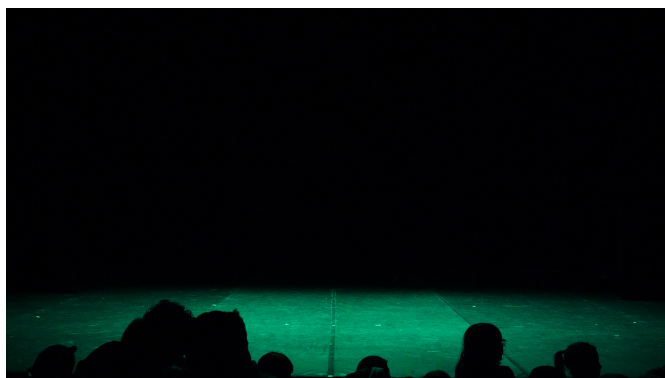


Tableau 30 : Intérieur grotte 1

Projecteurs : Contres verts foncés.

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et les coulisses

Temps : 20 secondes.

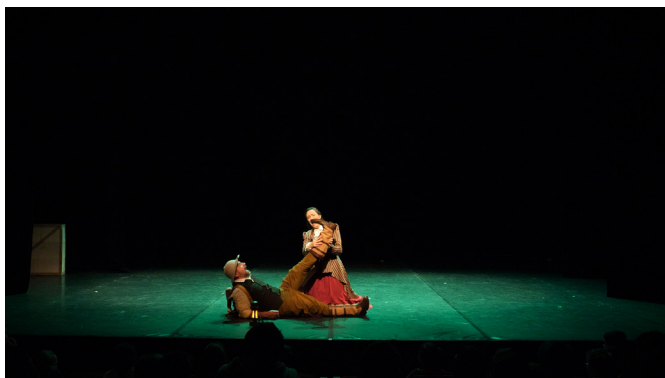


Tableau 31 : Intérieur grotte 2

Projecteurs : Face générale + contres verts foncés.

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène et coulisses.

Temps : 3 secondes.



Tableau 32 : Lucibulles

Projecteurs : Face centre et cour + contres bleus/violets à cour

Spécificités : Éviter d'éclairer fond de scène + côté jardin.

Temps : 3 secondes.

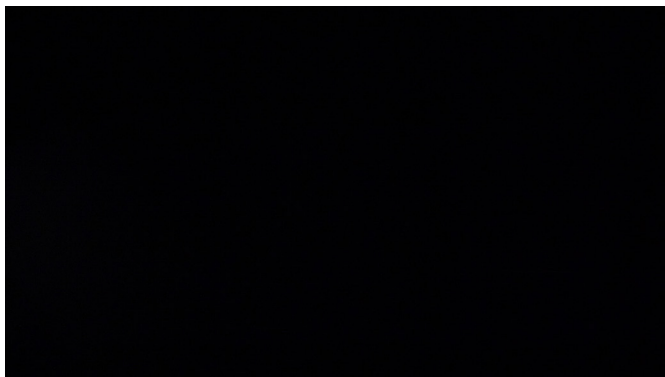


Tableau 33 : Noir

Projecteurs : -

Spécificités : -

Temps : 3 secondes.



Tableau 34 : Grand méchant

Projecteurs : Face générale + contres violets.

Spécificités : -

Temps : 3 secondes.



Tableau 35 : Fermeture rideau

Projecteurs : Face générale + contres violets.

Spécificités : Fermeture rideau

Temps : 10 secondes.



Tableau 36 : Fin

Projecteurs : Découpe centre

Spécificités : -

Temps : 2 secondes.

4 - PLAN DE FEU

Si votre parc lumière ne vous permet pas une fidélité totale au plan de feu fourni ci-après, des modifications peuvent être apportés, tels que :

- Les PC LED peuvent être remplacés par des PC Traditionnels 1kw.
- Si vous ne possédez aucun PAR LED ou similaire dans votre parc lumière, ils peuvent être remplacés par des PAR Traditionnels équipés des gélaines suivantes :
 - LEE 106 Primary RED ;
 - LEE 068 Sky Blue ;
 - LEE 327 Forest Green.

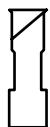
Lors de l'arrivée de notre équipe technique, l'ensemble des tableaux lumières devront être encodés. Votre technicien devra connaître parfaitement la console lumière.

Les numéros de circuits attribués sur le plan de feu sont à respecter **impérativement**. Sinon, merci de nous faire parvenir les numéros de ligne correspondants dans votre patch en amont de la date.

Les Aventuriers de l'extraordinaire - Légende

V1_171225

Matériel Lumière



Découpe Juliat 714SX



Par64

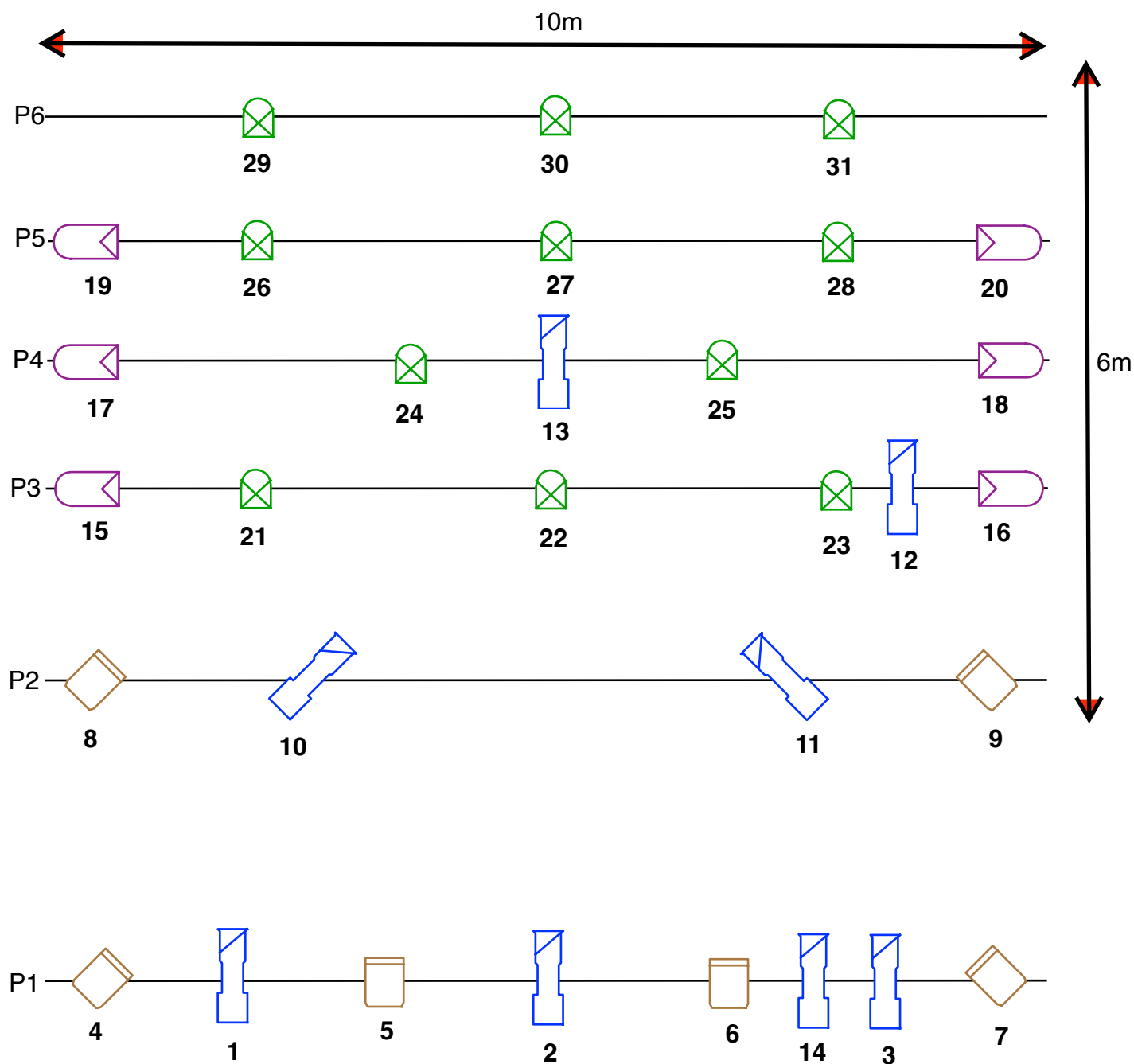


OXO ColorBeam



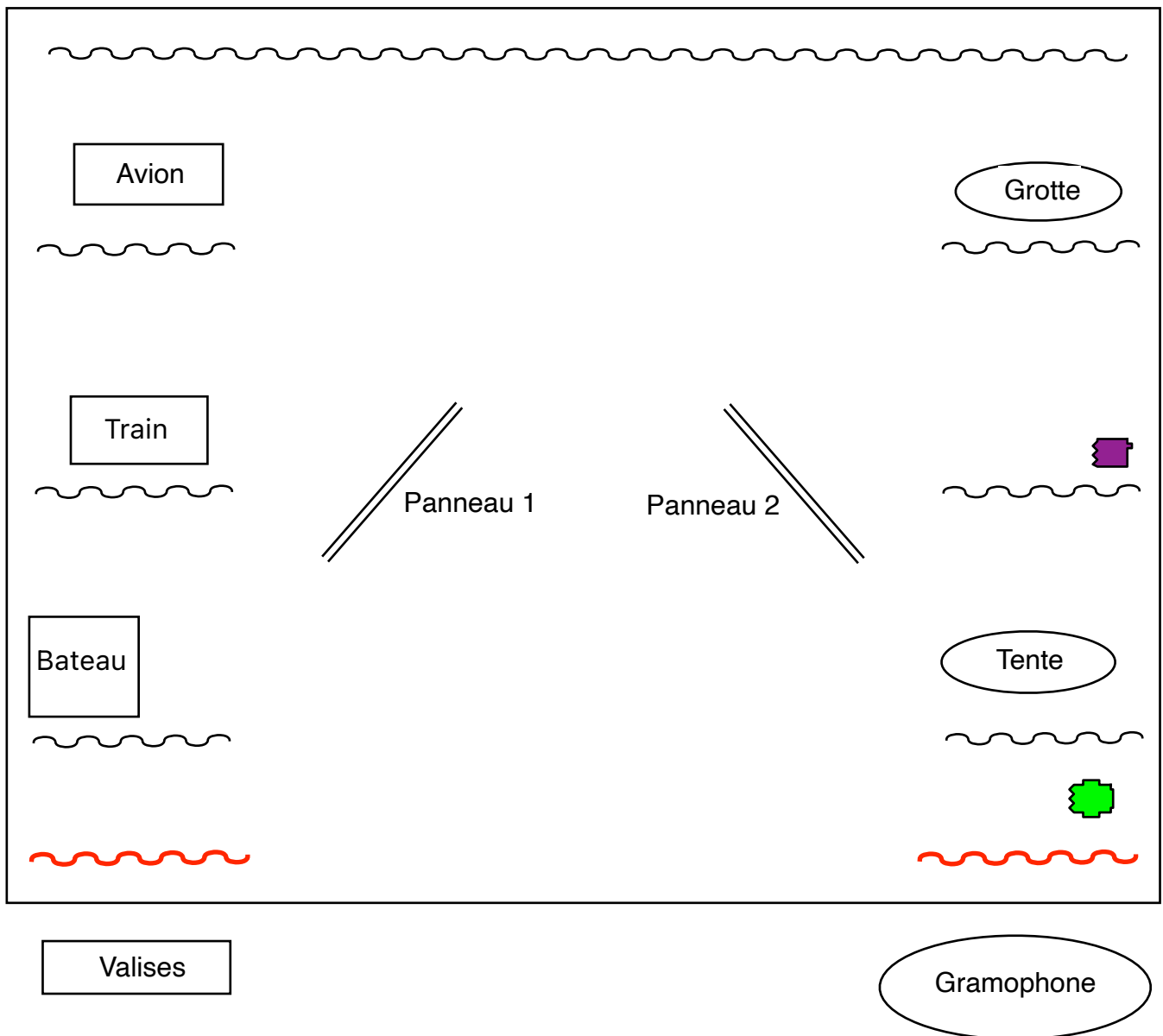
PC 1k (2k à la face si distance FACE/SCÈNE supérieur à 6m)

Les Aventuriers de l'extraordinaire- Plan de perches
V1_171225



Hauteur minimum sous perches : 6m

Les Aventuriers de l'extraordinaire - Plan de sol & Plan de pendrillonage
V1_171225



 Machine à bulles (compagnie)

 Machine à fumée (compagnie)

5 - SIGNATURE DE LA FICHE TECHNIQUE

Cette fiche technique fait partie intégrante du contrat. Nous vous remercions d'en avoir pris connaissance et nous vous demandons de nous la faire parvenir signé par l'équipe responsable de l'accueil technique du spectacle.

L'organisateur

*(précédé de la date et de la mention :
lu et approuvé).*

CONTACT

Directeur technique :

Théodore HUGO
+33 6 84 34 94 55
theodore.hugo@icloud.com

Directeur de production :

Simon ARBO
+33 6 99 80 70 03
admin@tidingproduction.fr

Chargée de diffusion :

Célia THOMASSIN
+33 6 59 70 87 18
bonjour@agencebravo.fr