



“FAUNEMES”
**Spectacle déambulatoire pour la rue et les grands
espaces intérieurs**

Conditions techniques

- Un repérage préalable est souhaitable afin de définir le parcours (qualité acoustique des lieux et choix de mise en scène spécifique), et par là même le lieu de rendez-vous avec le public.

Il peut éventuellement se faire par photos et plan.

Le dispositif de diffusion sonore utilise la réverbération du sol.

Ce dernier ne doit pas être absorbant (pas de pelouse, de sable mou, de moquette...)

- “Faunèmes” se joue en trois actes fixes, avec déambulation entre chaque acte.

Dans l’idéal, trois espaces de jeu (environ 10 x 8m chacun + espace public)
à proximité les uns des autres sont souhaités.

Dans le cas contraire, “Faunèmes” peut se jouer sur un ou deux espaces
(avec déplacement sur l’espace entre chaque acte)

-Pas de pollution sonore trop importante : prestation musicale, sonorisations, fête foraine, trafic urbain dense...

- Un parking sécurisé sera mis à notre disposition durant la totalité de notre séjour.

Le paiement de ce parking sera à la charge de l’organisateur s’il y a lieu.

- Le spectacle se joue en lumière du jour. Pour une représentation nocturne,
une fiche technique lumière est à prévoir en plus si l’éclairage existant est insuffisant.

- La représentation ne pourra pas avoir lieu en plein soleil aux heures brûlantes de l’été
(lieux et horaires à prévoir en conséquence).

- Une loge de 30 m2 minimum, à notre disposition 24h/24, de préférence de plein pied,
avec sanitaires et alimentation électrique standard.

C’est une loge pour cinq à six personnes à proximité des lieux de représentation (100 m maximum).

Huit mètres linéaires de tables et six chaises / Eau / Douche souhaitée, indispensable en été

- Filage et préparation (charge batteries, échauffement) :

Notre arrivée doit être prévue 6 heures minimum avant la représentation.

Au delà de 300 km, prévoir notre arrivée la veille de la représentation.

- Durée du spectacle : 1 heure

- Jauge public moyenne : 300 à 400 personnes