

# FICHE TECHNIQUE



## ► INFORMATIONS GÉNÉRALES

Théâtre en jeu est un jeu de piste immersif autour de l'univers du théâtre. Il se compose d'un ensemble de 9 grandes boîtes sur structures à roulettes qui sont freinées et lestées pendant la partie. Chacune de ces boîtes représente un espace du théâtre (billetterie, régie, loge...) et possède son propre système sonore, ainsi que différents effets connectés alimentés sur batterie.

**Une technicienne** est responsable du montage, démontage, et de la veille technique sur l'ensemble du jeu.

**Un maître du jeu** guide la partie, il ou elle s'assure à la fois du bon déroulement du jeu mais également de la mise/démise de la partie, de la charge des batteries, et de l'entretien courant des différents objets et des indices.

Les deux personnes sont présentes pendant le montage.

En dehors de son temps d'exploitation, le jeu devra être stocké dans un espace sain et peu humide afin d'éviter la détérioration des systèmes électriques et des documents en papier.

## ► PLANNING

### La veille

Si le jeu n'est pas sorti depuis longtemps, il sera judicieux de charger les batteries la veille pour pouvoir tester le jour du montage le bon fonctionnement des systèmes et bandes sons. Toutes les boîtes se chargent par en dessous, donc on peut le faire sans les déhousser, à l'exception de la régie qu'il faudra ouvrir.

### Chargement / Déchargement :

Présence nécessaire de 3 personnes, prévoir donc une aide en plus du maître du jeu et de la technicienne, au départ et à l'arrivée. [cf annexe : [plan de chargement](#)]

**Montage :** 1 service

### Durée de jeu :

Une partie : durée 45 minutes

Mise entre 2 partie : 15 minutes

## ► ESPACE NÉCESSAIRE

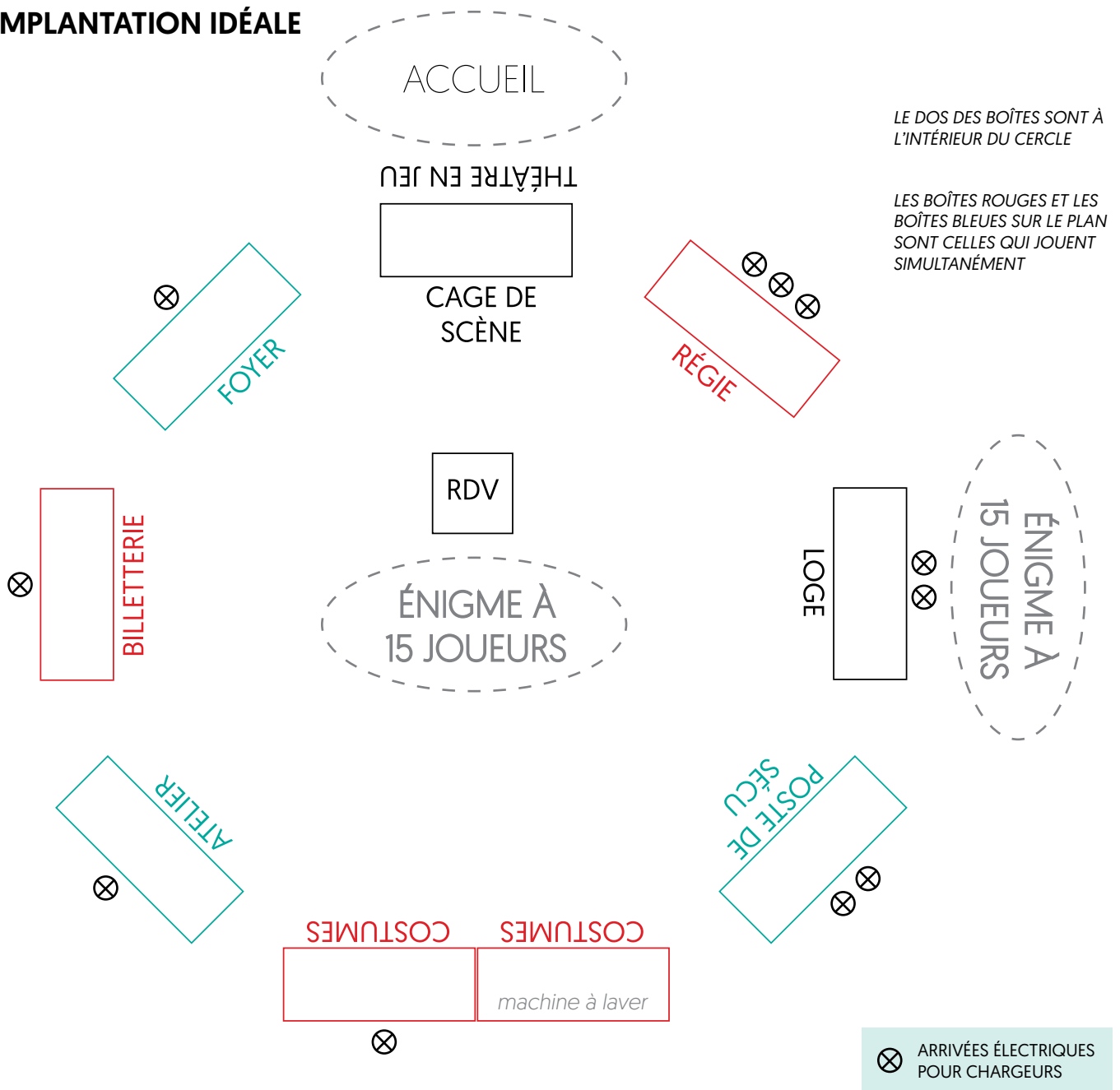
Emprise au sol 12x12m environ, à géométrie variable en fonction de l'espace.

### Prévoir impérativement :

- Un espace calme car la diffusion sonore se fait simultanément sur plusieurs petites enceintes.
- Un accès au rez-de-chaussé sans escalier, ou un ascenseur suffisamment grand pour les boîtes.
- Des prises suffisamment proches pour les rallonges et brancher les batteries (min 4 prises PC16)

- Une chaise à prendre sur place à installer à la loge
- Prévoir une table ou un espace pour que les joueurs posent leurs affaires, ainsi qu'un espace à côté pour le stockage des housses et des cartons de conditionnement.
- La boîte ATELIER doit se situer dans un endroit lumineux.

## IMPLANTATION IDÉALE



## ► MONTAGE TECHNIQUE

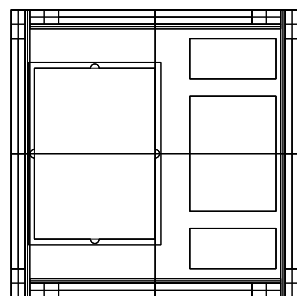
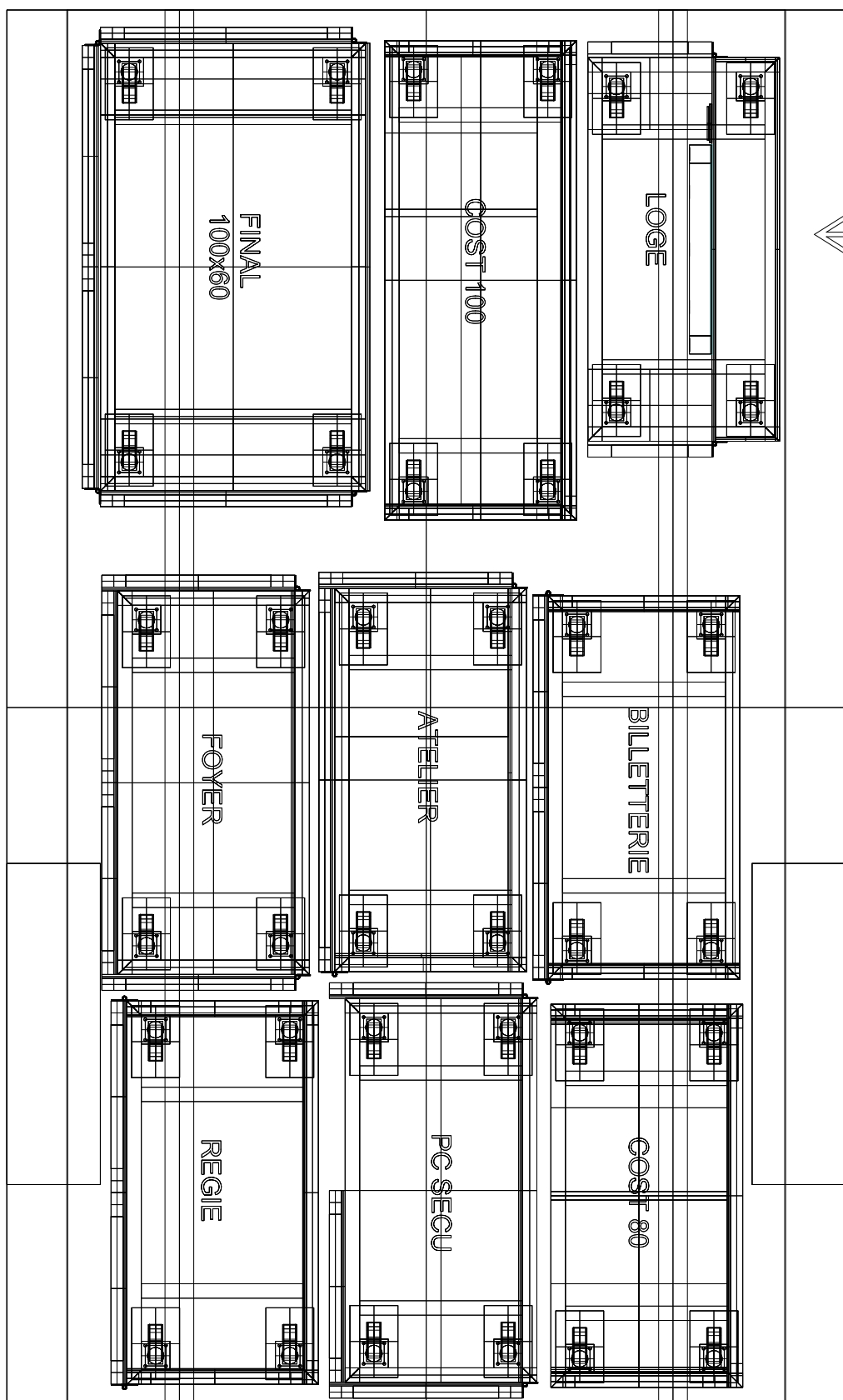
- Installer les boîtes dans l'espace
- Charger les batteries des boîtes de jeu, de l'enceinte et du mp3 du maître du jeu dès que possible à l'arrivée [cf doc technique].
- Faire la mise initiale [cf doc mise] tout en ajustant le niveau sonore de chaque boîte et régler le niveau de jeu. [cf doc technique]
- Faire les tests de fonctionnement rapide de chaque boîte : allumer la boîte / appuyer sur le bouton rouge / réaliser les étapes de énigme [cf doc technique] pour s'assurer de l'absence de problème [déclenchement des actions et des pistes audio].

## ► **MATERIEL DE TOURNEE**

- rampes de chargement
- petit skate board
- tournevis plat pour les freins accessible dans le camion
- 4 multiprises et rallonges nécessaires en fonction du lieu pour charger les batteries
- visseuse avec embouts (PZ1, PZ2, torx)
- un tournevis d'électricien
- multimètre
- gaffer tapis de danse blanc et noir
- scotch de peintre
- consommables de tournée
- stock spare

# ANNEXE

CÔTÉ CONDUCTEUR



Glisser la caisse du point de rendez vous par la porte latérale à la fin du chargement, à cheval sur les structures métalliques des boîtes de la Loge et du Costume 100

## Plan de chargement

- prévoir une rampe de chargement pour monter et descendre les boîtes
- bloquer les freins des roulettes pendant le transport (prévoir un outil type tourne vis si le frein reste bloqué pour faire lever)
- prévoir d'être 3 personnes pour charger et décharger

### REMARQUE :

Les gueuses sont doublées sous les boîtes Foyer, Loge et Poste de sécurité. Il est conseillé d'enlever ces 2 gueuses supplémentaires au moment de les passer sur la rampe