

SYSTEM
FAILURE

concept

Louise Baduel, Leslie Mannès

création et interprétation

Louise Baduel, Sébastien Fayard, Sébastien Jacobs, Leslie Mannès

musique originale et composition sonore

Lieven Dousselaere

création lumière

Vincent Lemaître

construction décor

Aurélie Perret

regard extérieur

Lieven Dousselaere, Manon Santkin

direction technique

Vincent Lemaître

coproduction Les Briggittines**production** Asbi Hirschkuh**avec le soutien de** la Fédération Wallonie

Bruxelles, direction générale de la culture, service général des arts de la scène,

Théâtre des Doms, Budakunstencentrum,

Workspacebrussels, WPZimmer,

accompagné par le Grand Studio

diffusion déléguée Audience/ Factory

Quatre spécialistes de la performance développent depuis plusieurs mois un nouveau type d'expérience spectaculaire jusqu'à présent inconcevable. Ils ont conçu le prototype d'un programme qui aurait la capacité d'anticiper le présent et de satisfaire les exigences du spectateur, en temps réel.

Grâce à une nouvelle technologie de capteurs, ce programme d'optimisation de la performance permettra de prévoir les aléas d'un présent incertain propres à la représentation théâtrale. Il analysera l'investissement du spectateur : son fonctionnement psychique, sa capacité de concentration et ses perceptions sensorielles. Ces données seront instantanément traitées et analysées afin d'être transposées en matière scénique appropriée. Le spectateur verra la performance s'adapter à ses attentes et ses désirs de manière optimale.

C'est dans un univers absurde et décalé empreint de références cinématographiques que System Failure spéculé ce que pourrait être le théâtre du futur. Le spectateur est embarqué dans une expérience spectaculaire et réjouissante dont on se demande qui est le maître et qui est le jouet.

Une partition théâtrale et sonore millimétrée plonge le spectateur dans une esthétique de jeux vidéo et de science-fiction et interroge l'aspect de plus en plus automatisé de notre société. Les corps en scène et en salle deviennent des extensions du programme, des outils au service de sa finalité.



Dans SYSTEM FAILURE, nous proposons de spéculer sur le théâtre du futur en imaginant le prototype d'un programme informatique générateur de performance. Grâce à un système de capteurs, ce programme aurait la capacité d'intégrer tous les désirs et besoins du groupe d'individus réunis le soir de la performance. La dramaturgie du spectacle (le choix des protagonistes et du genre, les modulations de rythme et de tension, le degré d'identification aux personnages) s'articulerait en temps réel suivant des données correspondant aux attentes de chaque spectateur. Ce programme leur permettrait de devenir l'auteur de leur spectacle et serait donc capable de générer le spectacle idéal à chacun. Nous utilisons la suggestion et la spéculation afin de mettre en question la position du spectateur ainsi que la notion de manipulation.

Ce programme informatique est voué à l'échec. Plus on avance dans le spectacle, plus on découvre les failles du pro-

gramme, finalement incapable d'assouvir ce concept utopique selon lequel les désirs de tous les spectateurs pourraient être comblés en même temps.

Dès l'origine du projet, nous nous sommes plongés dans l'univers de la Science-Fiction après avoir observé de nombreux parallèles entre ce genre et le théâtre. Nos références vont des années 50 jusqu'à nos jours explorant aussi bien des films comme Alphaville, 2001 Odyssée de l'espace, Matrix, Tron, que des films classés série B comme Terrore Nello Spazio, The Red Angry Planet, Journey to the 7th Planet ou encore des séries telles Cosmos 1999, Entreprise, Les Envahisseurs. De ces références, nous avons exploité de nombreux éléments que ce soit au niveau des codes esthétiques visuels et sonores, des archétypes de personnages, des effets spéciaux carton-pâte, du langage ou encore un type de présence.

De plus, certains thèmes dont traite la Science-Fiction, telles la relation humain/

machine, la réalité virtuelle, l'instabilité temporelle, la peur de l'altérité, trouvent une résonance particulière dans notre société actuelle. La technologie y est omniprésente et en évolution incessante provoquant à la fois fascination et crainte. Nous avons joué avec la transposition de ces éléments et de ces thèmes sur scène en appuyant la dimension artisanale et presque vintage de sa mise en oeuvre. La technique et les machines de théâtre agissent ici comme simulacre de la technologie.

Au travers de SYSTEM FAILURE, nous posons la question de notre rapport aux machines et de la place du corps humain dans notre société de plus en plus mécanisée et virtualisée. L'esthétique de "l'interface" de notre programme informatique s'inspire des jeux vidéos et de la représentation des corps dans ceux-ci. Les corps en scène deviennent des extensions du programme, des outils au service de sa finalité. Il en découle une physicalité décalée entre organicité

et technicité, laissant transparaître par son artificialité les complexités de la relation humain/machine. Afin de souligner cette distanciation, nous avons créé une composition sonore qui soutient le spectacle du début à la fin, comme la bande originale d'un film. Cette bande-son est composée de musiques, de bruitages et de dialogues. Tout est pré-enregistré. Les interprètes sont en synchronisation avec la bande-son pour chaque parole, chaque geste et chaque événement.

Les notions d'accident et de défaillance sont continuellement au centre de SYSTEM FAILURE. Selon des principes de montage cinématographique, les interprètes subissent de manière absurde les modulations et accrocs du programme: des accélérations, des ralentis, des bugs, et des ellipses comme s'ils n'étaient que de simples automates, répondant aux ordres donnés par le programme et donc par le spectateur. Les dialogues du spectacle ont été écrits directement à partir d'extraits de dialogues de films de science-fiction, afin de saisir la typologie

particulière du genre.

Au travers de notre analyse de la Science-Fiction et à partir d'un film en particulier *The Red Angry Planet*, un thème nous a vraiment interpellé: celui de la peur de l'altérité. Dans la Science-Fiction, très souvent, les personnages sont confrontés à une entité inconnue: planète mystérieuse, force supérieure, vie extraterrestre etc. Nous avons eu envie d'utiliser ce thème afin de mettre en question le rapport scène/salle. En effet, les dialogues de ces extraits de films fonctionnaient étonnamment bien si l'on remplaçait l'entité inconnue par le public. Nous avons alors imaginé que nos performers/outils du programme seraient amenés à prendre conscience de leur situation comme par exemple dans *Matrix* où le personnage principal réalise que sa réalité n'était qu'un leurre. Ils sont livrés à eux-mêmes et "découvrent" alors la présence du public juste devant eux. Se pose ensuite la question de l'être ensemble.

SYSTEM FAILURE vise à mettre en scène l'humain avec ses paradoxes, ses illusions, ses fantasmes, ses faiblesses et ses prouesses dans un univers qui évolue en permanence entre fiction et réalité. C'est dans un univers absurde et décalé empreint de références cinématographiques que System Failure spéculé sur ce que pourrait être le théâtre du futur.



**HUMAN
DECISION
REQUIRED**





LOUISE BADUEL est chorégraphe , danseuse (P.A.R.T.S.) et vidéaste basée à Bruxelles. Elle a collaboré avec Karen Lambeak dans *Something Out of Isadora Duncan* (2012), avec Thomas Giry dans *L.Bruise* (2008) et a co-réalisé avec Lieven Dousselaere une vidéo de danse *Abbyss* (2009). Louise a travaillé en tant que dramaturge pour le collectif *Skyr Lee Bob* et en tant que caméra-woman pour *Olof Soebach* (*Everydaystories*).

LESLIE MANNES est chorégraphe, danseuse et actrice basée à Bruxelles. Elle a créé *Delusive Figures* (2005),... *ou la brune qui adorait les sardines à l'huile* (2010). Elle collabore avec Manon Santkin et Jennifer Defays sur le projet *BY- PRODUCT*. Elle est membre de l'Entreprise d'optimisation du Réel. Elle danse avec la cie *Mossoux-Bonté*, ainsi qu'avec les chorégraphes *Ayelen Parolin* et *Maxence Rey*. Elle a joué dans le film *FATCAT* de *Patricia Gelise* et *Nicolas Deschuyteneer*.

LIEVEN DOUSSELAERE est un compositeur belge, basé à Bruxelles. Il a collaboré avec de nombreux artistes dont *Erna Omarsdottir*, *Raimund Hoghe*, *Poni Collective*, *Sarah & Charles* et *Diederik Peeters*. Il fait également parti du collectif *Skyr Lee Bob* et il est un des membres fondateurs du groupe *Tape Tum*.

SEBASTIEN JACOBS est acteur, danseur, chanteur, musicien, metteur en scène ou créateur son depuis 1994. Il a participé à plus d'une 50taine de créations notamment au sein de compagnies qu'il a co-fondées, comme le *HardtMachin Group* (*Denis Bernard*) entre 1994 et 2004, ou le *Vivarium Studio* (*Philippe Quesne*) entre 2003 et 2009. Il est interprète pour la compagnie *Mossoux-Bonté* et collabore avec les chorégraphes *Sofia Fitas* et *Erika Zueneli*.

SEBASTIEN FAYARD est un artiste - comédien (école *Jaques Lecoq- Paris*) - performeur français vivant à Bruxelles. Il a travaillé avec différents metteurs en scène, chorégraphes, artistes plasticiens dont *Noémie Carcaud*, la *Cie Solo conversations* danse collective, *Frédérique de Montblanc*, *Nicolas Luçon*, *Emilie Maréchal*, *Madely Schott*, *Denis Laujol*. Depuis deux ans, il se consacre à une série photographique (et vidéo) intitulée "*Sébastien Fayard fait des trucs* ", série pour laquelle il prépare la publication d'un livre.

VINCENT LEMAITRE est éclairagiste basé à Bruxelles Il est directeur technique des *Brigittines*. Il a travaillé avec plusieurs artistes tels que *Charlie Degotte*, *Jan Dekeyser*, *Patricia Hontoir*, *Vénus...* Il collabore avec la metteuse en scène *Valérie Lemaître* ainsi que les chorégraphes *Leslie Mannès*, *Louise Baduel* et *Ayelen Parolin*.

Dimanche 20 juillet 2014

THÉÂTRE DES DOMS | À 22h 30

"System Failure", un spectacle déjanté !

Ils sont totalement frappés, barrés, azimutés, est-ce parce qu'ils sont belges, ou bien parce qu'ils ne supportent pas le chaleur de l'été ? Quoi qu'il en soit "System Failure" est un spectacle totalement déjanté, un "must have" à déguster en fin de soirée.

Sur le plateau ils sont quatre, deux hommes, deux femmes, quatre spécialistes performeurs adaptés des capteurs et du computer, qui s'attellent à un nouveau concept de spectacle pour satisfaire le goût et les exigences du public en temps réel via ses humeurs. Balançant un dialogue virtuel en fond de scène, emprun-

tant leurs dialogues et leur esthétique aux films de science-fiction tels que "Matrix", "Cosmos 1999", "Les envahisseurs" ou encore "2001 L'odyssée de l'espace", ces belges-là nous enchantent tandis qu'ils s'essent aux diverses techniques possibles pour appréhender le théâtre de l'an 2200, qui soit ? C'est excessivement drôle, improbable et décalé et ça se laisse regarder avec grande intelligence ou sans arrière-pensée !

Sophie BAURET

"System Failure" à 22 h 30 au théâtre des Doms jusqu'au 27 juillet, durée 50 minutes, revoie le 22. Résa : 04 90 14 07 99.



Des Belges déjantés et décalés. Photo John Baccaro

System Failure

Mis à jour le lundi 4 août 2014 12:21

Céline Cavalli

Publié le 22 juillet 2014

Affichages : 241

[Imprimer](#) | [E-mail](#)

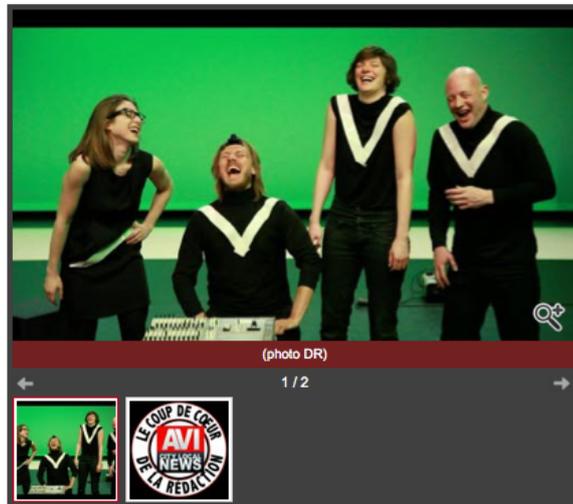
Catégorie parente: Festival d'Avignon Catégorie : Avignon Off 2014



A l'heure du presque tout numérique et informatisé, *System Failure* se révèle comme un spectacle très pertinent et conçu de façon ludique. Les comédiens/danseurs/performeurs/chorégraphes sont très talentueux et très convaincants, sujet grave (virtualisation croissante du monde, déshumanisation, systématisation des processus) avec beaucoup d'humour, fin, intelligent, jamais grossier... Lumière, "pseudo effets spéciaux" et scénographie extraordinaires à tel point que la virtuosité de celle-ci combinée à celle des acteurs pourrait laisser à penser que la mise en scène aurait été superfétatoire. L'occupation de l'espace est optimale, les déplacements donnent lieu à une véritable chorégraphie de mouvements organisés, qui s'emboîtent, se répondent, se font écho les uns aux autres. Belle dynamique et rythme impeccable. Merci pour ce beau moment de légèreté, hors du temps quelque part dans l'espace !

C'est où ? Théâtre des Doms - plan 1 - F3 - repère 54

Coup de cœur : SYSTEM FAILURE



LE PITCH

Quatre spécialistes de la performance travaillent sur un nouveau type d'expérience spectaculaire jusqu'à présent inconcevable. Ils ont conçu le prototype d'un programme qui aurait la capacité d'anticiper le présent et de satisfaire les exigences du spectateur, en temps réel.

L'AVIS DU FESTIVALIER

A peine les lumières sont éteintes que nous voilà embarqués dans une expérience originale, décalée et pleine d'humour. Un programme informatique d'un genre nouveau, contrôlé par quatre spécialistes, est sensé prendre en compte les désirs et les attentes du spectateur pour une restitution immédiate sur scène. Mais tout ne va pas se dérouler comme prévu... Une défaillance dans le système et voilà que nos quatre protagonistes se retrouvent à la merci dudit programme, manipulés telles des marionnettes totalement dépendantes de son bon vouloir.

Dans la salle, le public se prend rapidement au jeu. La partition millimétrée des acteurs, le décor, les costumes ainsi que les divers effets sonores et dialogues renvoient aux meilleurs films de science-fiction du siècle dernier (« 2001 L'odyssée de l'espace » et « Matrix » en tête) pour une immersion totale. Réussite, divertissante du début à la fin, la pièce nous invite à réfléchir sur notre rapport aux machines dans un monde où le virtuel tend de plus en plus à prendre le pas sur le réel.

Théâtre des Doms, 1bis rue des Escaliers Sainte-Anne. Jusqu'au 27 juillet à 22 h 30. Tarifs : 17 €, carte OFF 12 €, enfants 6 €. Résas. 04 90 14 07 99.

System Failure: le joli «fail» du Off

Par **Christophe NONNENMACHER**

COUP DE CŒUR

System Failure, en mode «Off», à Avignon, au théâtre des Doms. Le collectif belge n'était pas prévu à notre programme mais après une chute de pierres brisées suite à un coup de foudre au sommet du Palais des Papes - et une «failure» en attirant une autre - le bug fut vite réparé quand la chorégraphe belge (d'adoption) Louise Baudel nous invita à découvrir leur spectacle éponyme. Son premier jeu d'actrice et opus de la compagnie.

La discussion d'origine, entre plusieurs démis de Namur - réception organisée aux Doms par le gouvernement wallon oblige - et un début de discussion improbable dans laquelle on aurait tout aussi bien pu caser une troupe de castors «alienienne» désireuse de jouer Woyzeck au Metropolitan Opera ou une résurrection du Capitaine Kirk, entre moult autres digressions tout aussi improbables, et un plateau de gaufres belges (oui, il y avait aussi des gaufres!), finit donc de nous convaincre de reprendre la direction de la rue des Escaliers Sainte Anne, quelques heures plus tard.

Le pitch, dans cette rencontre aux allures d'erreur #404? Une pièce «rétro futuriste!» sur fond de questionnement sur la pertinence de notre relation à l'évolution de la technologie. «Sommes-nous réellement en contrôle? Sommes-nous conscients des différents systèmes qui nous contrôlent» à l'ère du tout numérique...?

Les lumières à peine éteintes, force est de constater que, d'entrée, la magie avignonnaise fonctionne. Deux trois jets de fumée, des phrases qui s'écrivent sur fond de scène telles des lignes de code informatique, des profils qui s'upload, des affinités qui se programment ou se «reset», une troupe humaine qui prend forme sous contrôle numérique, des bugs calqués sur notre dépendance à la machine, des voix d'acteurs digitalisées, remasterisées par Lieven Dousselaere et fusionnées avec des échanges de classiques de la SF - de l'universelle Matrice au hippy glam rétro-futuriste de Cosmos 1999 dont les deux initiatrices du projet que sont Louise Baudel et Leslie Mannes se sont abondamment nourries -, et ce côté belgo-décalé dont on ne se lasse pas, brillamment porté par les deux Seb - Fayard et Jacobs - sur quelques scènes cuites teintées de triangulation récurrente et d'«effet de manche», non seulement séduisent mais forcent la réflexion.

Au final, une dépendance évidente à la machine, une forme de geôle digitalisée dont on ne sait trop comment s'éjecter. Une interaction biaisée avec le monde environnant, dont on s'interroge sur les lignes de codes qui les animent. Une pièce qui interroge encore plusieurs heures après le lâché le clavier mais qui étonne par son degré de maturité et séduit par ses transversalités artistiques rappelant que danse, effets digitalisés et jeu d'acteur peuvent n'être qu'une seule et même suite Office. Sans bug, cette fois, tant cette jolie belgitude a su nous séduire avec toutes ses «failures» et ses improbables digressions d'un soir.

Des fêlures sur les planches



Le temps suspendu de Thaurin © Sipa

La fêlure aux intempéries, à la crise, au porte-monnaie, à la lutte des intermédiaires qui fait reculer le public-consommeur, au trop-plein? Certaines salles, pourtant traditionnellement remplies dès le démarrage du festival, affichent un début de fréquentation en baisse par rapport à 2013. Le festival n'est pas annulé, mais sa mise à feu traîne un air de trépas général. Quelques compagnies du Off ont fait grève, le 7, puis le 12 juillet plus massivement, ralliées au collectif indépendant du lin, tout dans le même bateau pour faire corps dans la lutte. Elles mènent des actions, organisent des débats, manifestent pacifiquement, participent (parfois avec leur maigre recette) à une caisse de solidarité pour les privés et précaires, continuent de protester comme elles le peuvent contre l'accord général d'assurance chômage désormais agréé. Ainsi les artistes et techniciens ont choisi de jouer, de faire leur métier, le plupart piégés dans un dilemme économique culpabilisant, parce que...

...le spectacle continue

Au théâtre des Doms, des acteurs sympathiquement fêlés dans le System Failure, adeptes joués de jeux vidéos et autres séries SF, tentent de nous embarquer dans un autre flux temporel à partir de leur programme informatique (à visée augmentée) pour satisfaire nos désirs de spectateurs. Bien entendu, le concept reste opaque et défile à plaisir. Si le goût de l'absurde, signe distinctif de la création belge est plus sérieusement, voir, sans cesse scuffier des mêmes inquiétudes qu'en France face à leurs droits sociaux se distille à cœur joie dans la forme (jées

comique de répartition, dialogues en voix off, travail sonore éparaté), le fond s'en creuse et un peu (à) s'en trouve. Ici la relation humain-machine, à finiser des hubbubs suédois de Real Humans qui surenchérisent dans la réflexion socio-psychologique, reste un exercice pour ne retenir que le décalage théâtral. Nous ne passerons pas dans la 4^e dimension, toujours cadés derrière notre mur invincible, mais ne resterons pas intouchables : tranche de rire assurée ! Au festival Théâtre-salutaires, un civil, un vrai, de ceux qui touchent au cœur et font grandir, à tout âge. Une forme simple et efficace (l'installation-gigogne figure personnages et texte, pour un texte et une interprétation en or, lévrai) du pourquoi, ma sœur ne se pas bien de Rodrigue Norman, mis en scène par **Olivier Letellier** qui décidément ose parler aux enfants de sujets complexes, est un conte initiatique sur le deuil et la réparation. **Gael Kamillidji**, juste et sensible, tient tous les personnages de cette Histoire de (flux) Jumeaux, considérés comme des (tem) dieux dans un village africain. Akoué, le garçon, est mort, et raconte comment les adultes, parce qu'ils n'ont pas eu le courage de le dire à sa sœur Akoué et omettent de lui fabriquer une statuette réparatrice et portuse de vie (le vévrai), entament la fillette dans un secret intonable. Ils mentent, trop longtemps, et l'attente impossible l'ampêche de grandir. Combien d'arbres à abattre pour retrouver son frère sensé couper du bois dans la forêt ? Combien d'années de silence pour la petite fille et ses agrandis yeux de solitude coincés dans son corps de fillette ? Sans être, et la, la tristesse n'est jamais passée, et la,

veils bien ne l'en fait pas, gourmit au coin souffler l'âme errante du jeune garçon...

Autre auteur contemporain, **Véronique Kanor**, à qui une commande a été passée par la scène nationale de Guadeloupe autour des mythologies sportives. Il aura fallu sept versions, dans un dialogue noué entre le metteur en scène **Alain Timar** et l'auteur, avant la version scénique finale créée à l'Antipode. Dans l'intimité de la Chapelle du théâtre des Halles, *Le temps suspendu* de Thaurin raconte l'histoire d'Eugénie, enfermée dans sa vie ordinaire, qui se plie un jour de kidnapper le footballeur Lilian Thaurim, figure «mythique» après ses deux buts lors de la coupe du monde 98 et son fameux geste de joueurs agenouillé, pour le convaincre de délivrer un message d'affranchissement au monde. Un sujet pas captivant d'emblée de jeu pour qui n'éprouve pas la passion du foot et sert pointer le syndrome de Stockholm, mais scrupuleusement traité par le metteur en scène-scénographe qui plonge ses acteurs, impeccables, dans une cave à briques où se joue un huis clos, finement huilé, en forme de thriller. L'un étouffe dans ses vie sans vie, sa femme, ses crédits, son papier peint ; le second dans l'écorce, devenu à l'heure son statut d'enfant prodige et de grand geca défenseur des opprimés, une représentation de lui-même qui lui échappe. Une pute verte sans rôt, arrosée de rum et de doutes, déesse Jazzy à la force grimpante, à la réalité médiatique rattrape ces trous du monde, peintres surtout d'eux-mêmes, gagnés par leurs valeurs. À noter que Lilian Thaurim assure présent le 17 juillet à Flassac de la représentation dans le jardin du théâtre.

DELPHINE MICHELANGELO

Festival Off, Avignon
16 juillet - 27 juillet
www.offavignon.org

Théâtre des Doms
04 91 14 07 99
www.domsoma.eu

Théâtre des Halles
04 32 74 24 51
www.theatredesthalles.com

Maison du théâtre pour enfants
04 90 59 55
www.festivaltheatremartin.com

CINEMA: DO-IT-YOURSELF

stage pour adolescents et/ou adultes



En parallèle du spectacle System Failure, nous proposons un atelier à l'attention des adolescents et/ou des adultes. Cet atelier est modulable dans son format et sa durée.

L'idée de cet atelier est directement liée au processus de création du spectacle System Failure. Dans celui-ci, nous avons travaillé sur la transposition de principes cinématographiques telles la synchronisation et la manipulation de l'image-son sur scène. Un des principes fondamentaux du spectacle a été la création d'une bande sonore (les voix, les bruitages, les ambiances) comme si nous étions véritablement dans un film.

Durant cet atelier, nous voulons susciter une réflexion sur la manipulation des images et la technologie en abordant ce principe de reconstitution d'une bande sonore de manière ludique et créative.

Une sélection de scènes de films de genres bien définis tels le thriller, le western, la comédie ou encore la Science-Fiction, sont proposés aux participants. Nous proposons de créer une

adaptation de ces scènes de films au théâtre en ré-enregistrant les dialogues et en recréant la scène de manière décalée. Après avoir rajouté des sons d'ambiance (musique et bruitage) à l'enregistrement des dialogues, le challenge est de créer une synchronisation parfaite avec la bande son ce qui implique un travail de composition des corps dans l'espace, de gestuelles et de synchronisation du mouvement des lèvres.

Dans un deuxième temps, nous faisons un autre montage de la bande-son avec des principes de découpages et modulations sur la bande son tels des accélérations, des ralentis, des sauts dans le temps, des bugs. Il faut alors retranscrire ces effets sur les actions scéniques. Nous échangeons ensuite les enregistrements de chacun afin d'explorer d'autres personnages et jouer avec la voix et la gestuelle des différents participants. Cela permet à chacun d'explorer de nouvelles physicalités et peut-être d'aller au-delà de ses propres limites.

L'objectif de cet atelier est avant tout de créer un espace de créativité

et d'expérimentation, où chacun peut s'investir à la fois personnellement et dans un esprit de collectivité, à la création d'une petite forme théâtrale. Il nous semble essentiel à l'heure actuelle de stimuler l'intérêt des jeunes générations pour le spectacle vivant. Celui-ci est à nos yeux un espace primordial d'échange, de collectivité et de vivant.

ESPACE

espace idéal : 10 x 10m.
espace minimum: 8m largeur, 6m profondeur
tapis de danse noir, mur noir.
écran blanc à 0,5m du mur du fond
1 bande de tapis de danse blanc
le musicien live (en régie) et le régisseur lumière doivent se voir
durant le spectacle

LUMIERE.

46 circuits + éclairage public.
console avec transfert manuel et sous-groupe
23x PC 1kW avec volets et portes-filtre (le nombre dépend de l'espace)
6x PC 2kW avec volets et portes-filtre
10x cycliode (ADB/ACP type) (le nombre dépend de l'espace)
1x cycliode sur pied
16x PAR 64 cp61 avec portes-filtre (le nombre dépend de l'espace)
5x PAR 64 cp62 avec portes-filtre
4x PAR 36
Lumière public en sous-groupe

GELATINES

15x L202 pour PC1kw - 8x L201 pour PC 1kw - 23 X Rosco 119 pour PC 1kw - 4x L106 pour PC2kw - 2x L139 PC 2kw - 6x Rosco 119 pour PC2kw - 16 X L250 + L122 pour PAR - 5 X L711 pour PAR - 4x L201 pour PAR36 - 5 X L106 pour cycliode - 5 X L 139 pour cycliode - 1 L027 pour cycliode

VIDEO

Vidéo projecteur min 5000 lum avec lyre d'accroche + shutter DMX
câble VGA entre le projecteur et la régie

SON

une table de mixage de bonne qualité 8/4/2
si pas console numérique prévoir une égalisation sur les sorties
une façade de bonne qualité adaptée à l'espace (Meyer Sound, L-Acoustic,D&B...)
2 enceintes sur pieds (au lointain /retour)
1 enceinte en régie
2 sub sous le gradin (minimum 1)

DECOR

voir liste et plan de construction en annexe

PLANNING.

Jour précédant la représentation
1 service montage lumière et espace
jour de la représentation
9h-13h : 1 service montage et début pointage
13h-15h : fin pointage
15h-18h30 : conduite et répétition
20H30 : représentation

EQUIPE (6 personnes en tournée)

4 interprètes: Louise Baduel, Leslie Mannès, Sébastien Fayard, Sébastien Jacobs
1 régisseur lumière: Vincent Lemaître
1 musicien live /régisseur son Lieven Dousselaere

DIRECTION TECHNIQUE

Vincent Lemaître: 0032497709286
vinz.lemaitre@gmail.com

CONTACTS

PARTENAIRES ET SOUTIENS



GRANDSTUDIO





HUMAN DECISION REQUIRED
nouvelle création prévue courant saison 15/16

SYSTEM FAILURE

contact@systemfailure.be

www.systemfailure.be

