

FICHE TECHNIQUE

JARDIN DE RÊVE

Contact groupe : COMPAGNIE GOUTES-Y-DONC
33, Avenue Gambetta
89000 AUXERRE
Tél : 09.86.55.22.46
ou 06.23.08.36.29
@ : pierre-jean.zantman@club-internet.fr

Contact son : MARTIN Benoit
Tél : 06.27.87.67.52
@ : ecrouvis@gmail.com

Généralités :

Notre équipe est constituée de 4 personnes, 3 musiciens et 1 régisseur son.

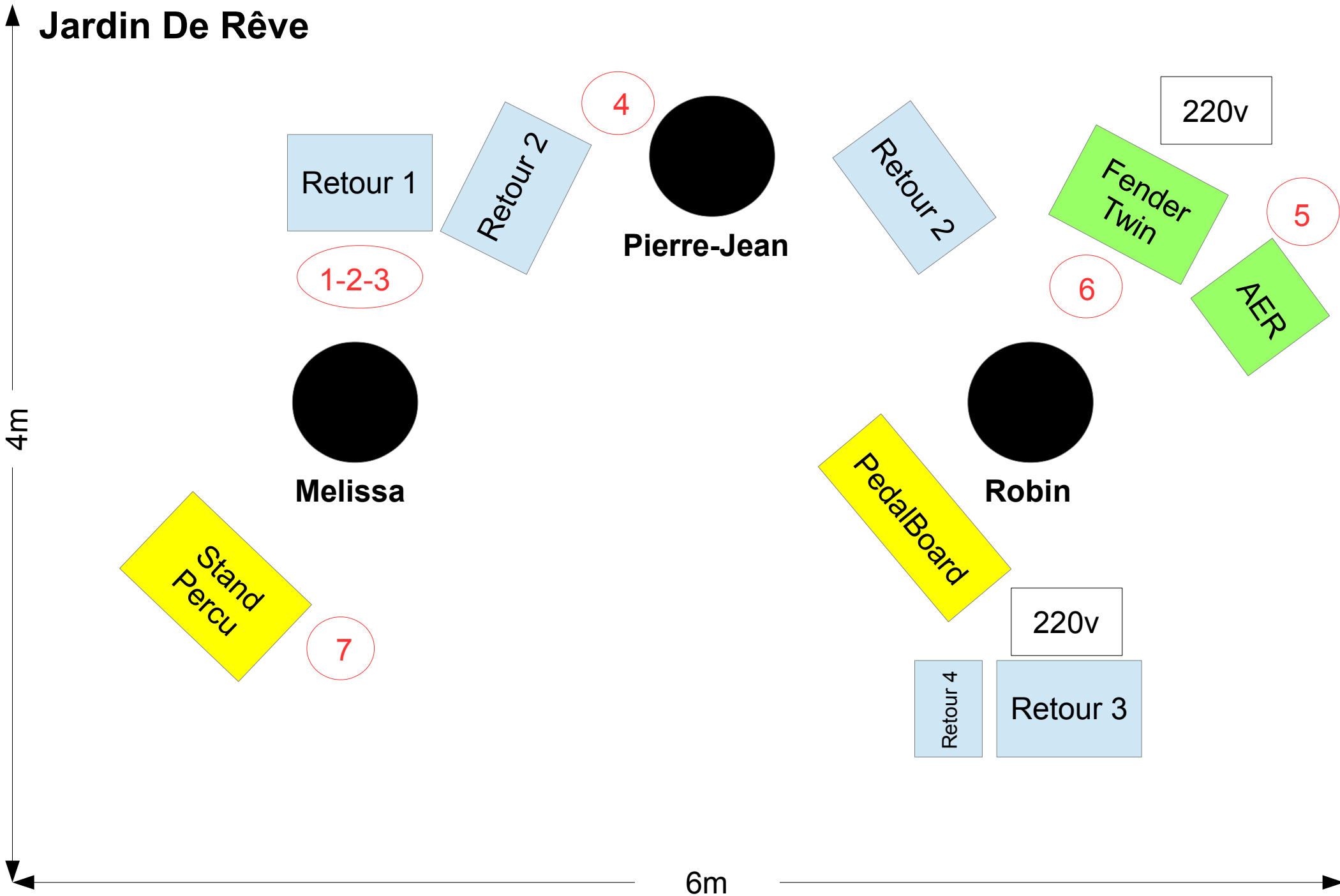
Dans le meilleur des cas, merci de prévoir 2h d'installation + balances.

Faire parvenir la feuille de route, infos ou fiche technique de la salle ou du festival le plus tôt possible à pierre-jean.zantman@club-internet.fr

Pour le bon fonctionnement de la prestation nous avons besoin de :

- Un plateau de 6m par 4m minimum.
- un système de diffusion sonore calibré et adapté aux conditions de la salle, ou à la jauge public.
- Une console de mixage avec 24 pistes minimum et 8 départs d'auxiliaire, numérique de préférence (si analogique merci de contacter le régisseur son pour mettre en place l'accueille)
- 4 retours bords de pied 12 ou 15 pouces et 1 retour bord de pied 8 pouces
- 1 DI
- 1 SM57
- 1 grand pied de micro
- 1 petit pied micro
- un espace pour accueillir 3 récepteurs HF près du patch de scène avec une multiprise 220v
- un espace pour accueillir un ordinateur, une petite carte son en régie (les deux sorties de la carte son sont en jack, merci de prévoir des adaptateurs au cas où) et multiprise 220v

Jardin De Rêve



JARDIN DE RÊVE

PATCH

VOIES	INSTRUMENTS	MICROS	FOURNI PAR COMPAGNIE	FOURNI PAR L'ORGANISATEUR	PIEDS MICRO
1	ACC D H	AT35	X		
2	ACC D L	AT35	X		
3	ACC G	AT35	X		
4	GTR P-J	DI		X	
5	GTR ROBIN	XLR		X	
6	GTR ELEC	SM57		X	PETIT
7	PERCU/SANZA	OKTAVA	X		GRAND
8	MELISSA	HF	X		
9	PIERRE-JEAN	HF	X		
10	ROBIN	HF	X		
11	PC REGIE L				
12	PC REGIE R				
13	REV CHAMBER L				
14	REV CHAMBER R				
15	REV PLATE L				
16	REV PLATE R				
17	REV HALL L				
18	REV HALL R				
19	MONO DELAY				

AUX	TYPE	INFO
1	RETOUR MELISSA 1	
2	RETOUR P-J 2	2 RETOURS LINK
3	RETOUR ROBIN 3	
4	RETOUR P-J 4	RETOUR 8 POUCES
5	REV CHAMBER	
6	REV PLATE	
7	REV HALL	
8	DELAY	