

Music in Belly

Simon Steel-Andersen

Fiche technique Version 2 - FR - 30 aout 2022

Description

Ce document est une fiche technique qui concerne uniquement le son et la partie électronique de la pièce "Music in Belly"

Equipement son

Le système de diffusion doit-être correctement ajusté pour avoir la meilleure qualité sonore possible.

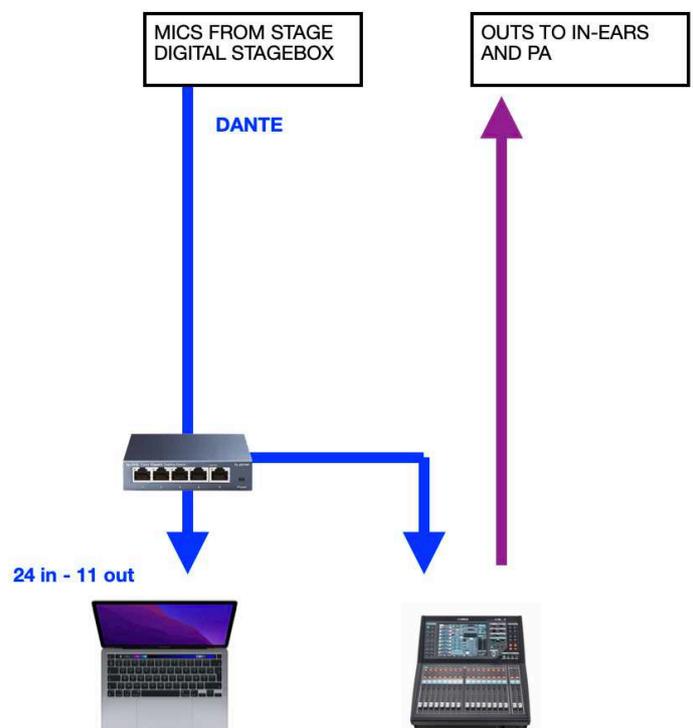
La console de mixage doit être dans le même espace acoustique que la salle et centré.

Diffusion du son

- Un système principal avec caissons de basse et **front-fills** correctement ajusté pour la salle
 - 2 enceintes arrières, derrière le public, contre le mur (8 ou 12 pouces)
 - 1 enceinte au lointain contre le mur du fond du théâtre
 - 6 transmetteurs in-ear avec 7 boîtiers de poche (les percussions de Strasbourg fournissent 6 transmetteurs et 6 pockets Sennheiser IEMG3)
-

Console et préamplificateurs

- Un boîtier de scène avec 24 entrées analogique et une connection **DANTE** est requise (Yamaha RIO32/24). Tous les microphones sont directement connectés à l'ordinateur.
- Une console de mixage avec carte DANTE est utilisée pour aiguiller les sorties de l'ordinateurs vers les amplificateurs correspondants. Le théâtre de Hautepierre possède une Yamaha LS9 et les percussions de Strasbourg une carte DANTE-MY16-AUD2
- La fréquence d'échantillonnage doit être réglée sur 48kHz pour l'ensemble du système.
- Un switch DANTE configuré. Les percussions de Strasbourg en possède un.
- Vous devez fournir le programme pour contrôler les gains du boîtier de scène. Nous avons le logiciel R-Remote en cas d'utilisation d'un boîtier de scène Yamaha



Microphones sans fils

- 9 microphones sans fils sont nécessaire dont 6 avec un connecteur minijack (Sennheiser G3). Les percussions de Strasbourg possèdent 4 liaisons HF Sennheiser G3. L'organisateur doit donc fournir 2 liaisons HF en minijack et 3 liaisons HF dans la connectique de son choix (cf. input patch)
- Le plan de fréquence doit être planifié avant notre arrivée

Input Patch MIB

L'organisateur doit fournir les éléments notés en rouge sur le patch

input	NAME	MIC	PLACE
1	Crotales Jardin	sm57	suspendu
2	Crotales Centre	sm57	suspendu
3	Crotales Cour	sm57	suspendu
4	Plaques métalliques	sm57 (TdH)	suspendu
5	Marimba L	km184	Placé sous le marimba
6	Marimba R	km184	Placé sous le marimba
7	Boite à musique J.	Km184	suspendu
8	Boite à musique Cent.	Km184	suspendu
9	Boite à musique Cour.	Km184	suspendu
10	Toupie	Dpa 4099	Avec pince violon
11	Miron - Clochettes 1	C411	suspendu
12	Miron - Clochettes 2	C411	suspendu
13	Miron - Ressorts 1	C411	suspendu
14	Miron - Ressorts 2	C411	suspendu
15	Fouet 1	DPA4060 *	Liaison sans fil
16	Fouet 2	DPA4060 *	Liaison sans fil
17	Fouet 3	DPA4060 *	Liaison sans fil
18	Hoverboards 1	Ovid system CC100RC avec connecteur minijack (PDS) **	Liaison sans fil
19	Hoverboards 2		Liaison sans fil
20	Hoverboards 3		Liaison sans fil
21	Hoverboards 4		Liaison sans fil
22	Hoverboards 5		Liaison sans fil
23	Hoverboards 6		Liaison sans fil
24	Talkback	Sm58	depuis FOH, dans les ears

Output Patch MIB

1	Main PA L
2	Main PA R
3	Surround L
4	Surround R
5	Backstage C
6	In ear player 1
7	In ear player 2
8	In ear player 3
9	In ear player 4
10	In ear player 5 and 6 (2 receivers)
11	In ear tech

* Note concernant les DPA4060 :

Les percussions de Strasbourg possèdent 2 DPA4060 avec les adaptateurs microdot - minijack.

- Dans le cas où l'organisateur n'est pas en mesure de fournir de liaison HF Sennheiser avec connecteur minijack, l'organisateur doit fournir les adaptateurs nécessaires pour connecter les 3 DPA4060 (microdot) aux liaisons HF qu'il fourni (TA4, LEMO3, etc)

* Note concernant les Ovid System CC100RC :

Les microphones se trouvent à l'intérieur des 6 hoverboards. Un câble minijack sort de ces derniers en vue de brancher un émetteur HF. Dans le cas où l'organisateur n'est pas en mesure de fournir de liaison HF Sennheiser avec connecteur minijack, l'organisateur doit fournir les adaptateurs nécessaires pour connecter **2 des 6 Ovid System CC100RC** aux liaisons HF qu'il fourni (minijack femelle vers TA4, LEMO3, etc)