

FICHE TECHNIQUE DU THÉÂTRE DU CHAMP DE BATAILLE

GRADIN :

90 places assises

LOGE :

1 loge avec cuisine, douche, toilettes et accès plateau

SCÈNE :

ouverture de mur à mur : 7,20 m
profondeur du bord de scène au lointain : 8,30 m
profondeur extension arrière scène : 3 m
revêtement plateau : bois (peinture noire)

GRILL :

hauteur sous grill : 4,65 m
structure en tubes 40 / 50
18 perches fixes : 16 au niveau du plateau / 2 mobiles au niveau du gradin
charge maximale : 60 Kg par perche du plateau / 300 Kg par perche du gradin

HABILLAGE SCÉNIQUE :

2 rideaux de fond de scène 4 m x 4,55 m
6 pendrillons 2 m x 4,55 m
7 pendrillons 1,50 m x 4,55 m

LUMIÈRE :

5 blocs de puissance : 4 micropacks ADB 6 x 2,2 Kw + 1 bloc Zuni 6 x 2,2 Kw (puissance maximale : 18 Kw)
8 multipaires de 4 lignes + 1 multipaire de 6 lignes
1 console MA Lightcommander II 24 + 6
1 Console ADB Atom 24/48
14 PARS 64 avec lampes CP62
8 Par 64 LED 1x100W COB 3000K ADJ PAR Z100
6 PC 1000 ADB
8 PC 1000 Scenelux
4 PC1000 Robert Juliat
10 PC 650 ADB
4 découpes Robert Juliat 613 SX -28/54
4 découpes longues 1200 ADB DW 105 -15/38
2 horiziodes 1000 ADB
8 PC LED Caméo TS 100 W
4 pieds ALT 300 (hauteur 3 m) avec coupelles et barres lumières ASD 6 trous
10 platines de sol
6 pains de fonte 15 Kg avec poignée

SON :

2 enceintes KR 100 K-Array
2 sub KL 12 MA K-Array
2 enceintes Yamaha S115 IV + 1 ampli P4500
2 retours MSR 400 Yamaha
1 console numérique 32 canaux 01V96i Yamaha
1 console Yamaha MX 12/4
1 platine CD MP3 Numark MP 103 USB auto-cue
2 D.I. Active BSS
1 D.I. double Behringer
2 micros SM58 Shure
2 micros SM57 Shure
2 micros E606 Sennheiser
6 pieds de micros
2 boîtiers XLR 16/4 - 30 mètres
14 câbles XLR

VIDÉO :

1 vidéoprojecteur Optoma EW762 DLP Projection Display

Contact technique : 02 41 72 00 94 / contact@champdebataille.net

Le technicien du TCB ne prend pas en charge la régie son, lumière et vidéo lors des représentations.

Théâtre du Champ de Bataille

10 rue du Champ de Bataille - 49 100 Angers
02 41 72 00 94 / champdebataille.net