



**SIXTRUM**  
PERCUSSION

---

**L'ARCHIPEL**  
AUX MILLE SONS

---

SPECTACLE JEUNESSE

FICHE TECHNIQUE



**Durée totale :** 30 minutes

**Artistes :** Sixtrum - 3 musiciens

**Dimensions de la salle :**

- espace nécessaire : une salle d'environ 100m<sup>2</sup>, ou environ 10mx10m.
- concert immersif pour les tout-petits. Des bancs et coussins sont placés dans l'espace pour inviter les jeunes à s'asseoir, mais ils peuvent aussi déambuler dans l'espace au gré du spectacle.
- les musiciens sont dans le même espace que le public.
- la scène doit être propre et libre de tout obstacle à l'arrivée des artistes.
- le concert peut se dérouler dans plusieurs salles différentes (pas trop éloignées les unes des autres) ou selon une configuration différente de celle présentée dans le plan de scène ci-joint : Nous contacter le cas échéant, afin de vérifier que le spectacle peut s'adapter au lieu en question.
- des transitions musicales permettent de se déplacer d'un espace à l'autre.

**Horaire :**

- arrivée des musiciens : 2h avant le début du spectacle. Déchargement du camion (prévoir deux personnes pour aider au déchargement des instruments et structures et pour les apporter jusqu'à la salle)
- montage des instruments et des structures (par les artistes) : 1h30
- durée du démontage : 1h (par les artistes)

**Fourni par la production :**

- musiciens, instruments, décors et structures

**Fourni par la salle :**

- loges : 1 loge pour 1 femme, 1 loge pour 2 hommes.
- si les loges ne ferment pas à clé, prévoir un local fermé à clé ou surveillé dans lequel les artistes peuvent déposer leurs objets de valeur
- 1 places de stationnement pour 1 camion de type econoline (12 pieds)

**Sonorisation :**

- le concert est joué sans sonorisation.
- il est interdit d'enregistrer le concert sans l'autorisation écrite préalable des artistes.

**Éclairage :**

- chaque structure peut être éclairée pour ajouter à l'ambiance du spectacle.
- cependant, le concert est pensé pour être adapté à divers types de salle, avec ou sans éclairage.
- voir les détails de l'éclairage sur le plan de scène en annexe.

Ce projet est rendu possible grâce au soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec dans le cadre du volet Jeunesse du Vivier.

# SIXTRUM

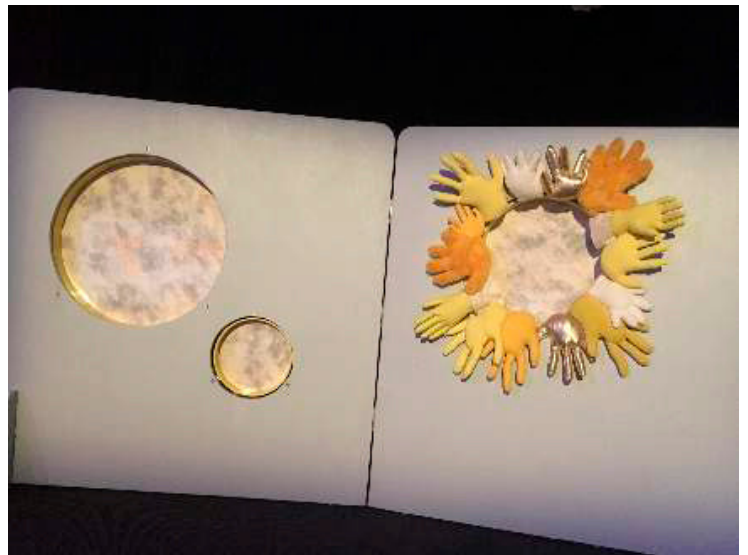
## PERCUSSION

### STRUCTURE

images prises lors de la captation du spectacle. On voit chacune des structures dans son contexte.



STRUCTURE 1



STRUCTURE 2



STRUCTURE 3

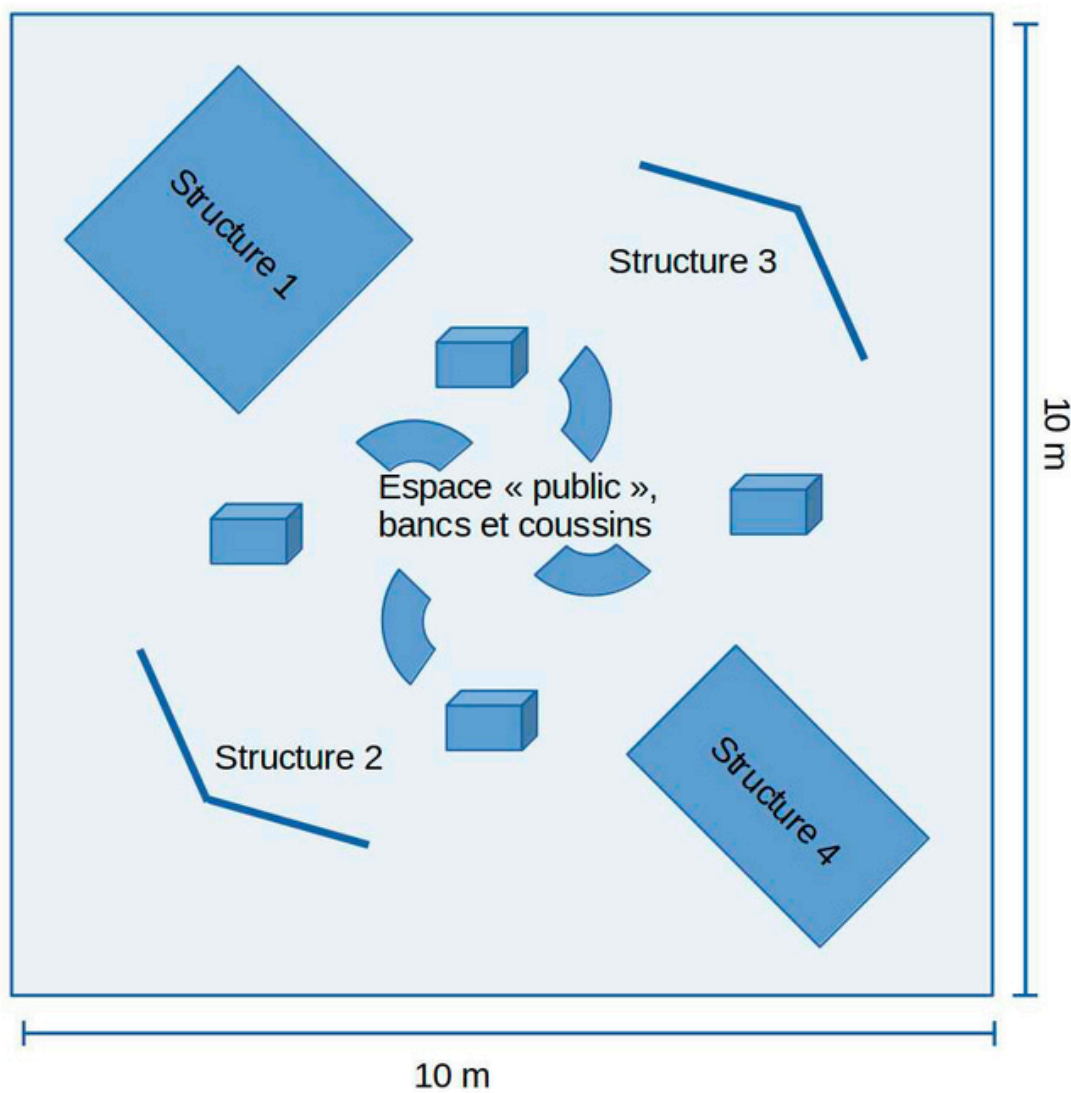


STRUCTURE 4

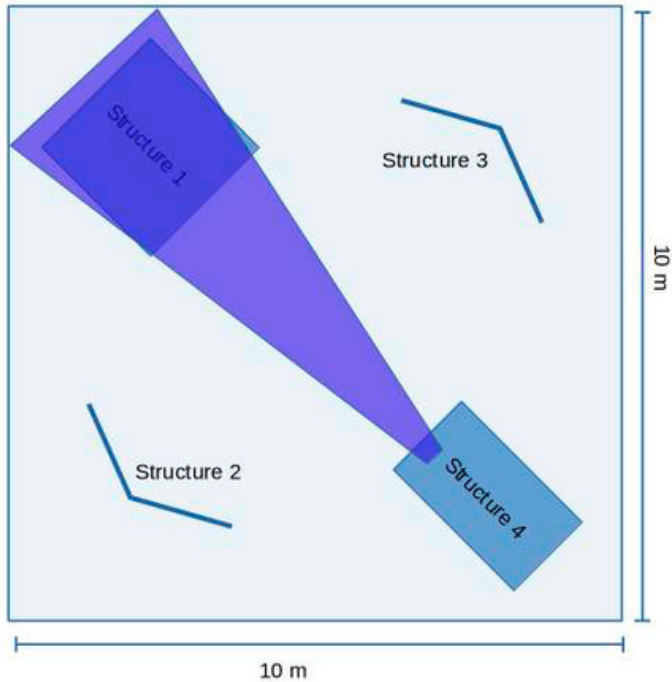
# SIXTRUM

## PERCUSSION

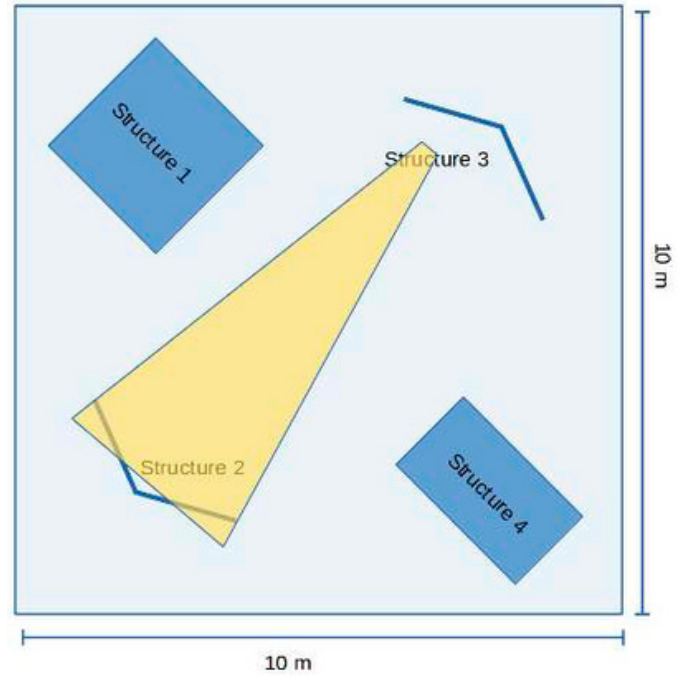
### PLAN DE SCÈNE



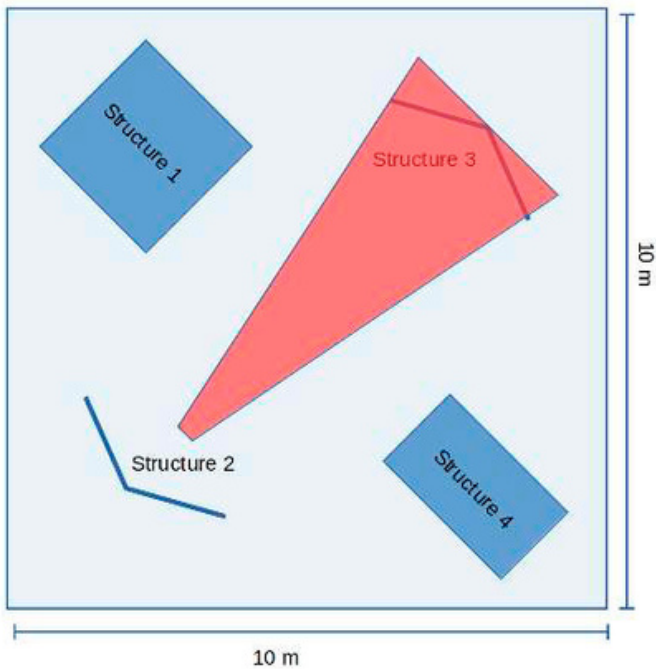
## PLAN POUR L'ÉCLAIRAGE



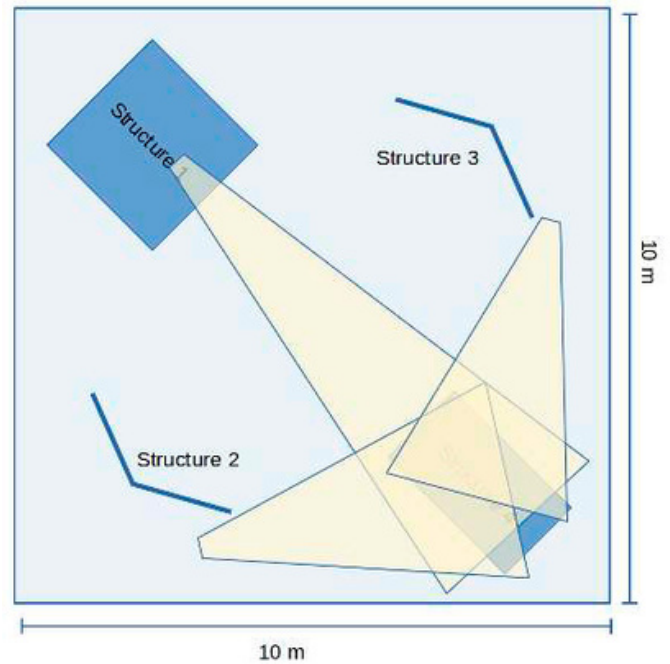
Structure 1 - Éclairage de face bleu pour faire ressortir la couleur des accessoires



Structure 2 - Éclairage de face jaune découpé sur le pourtour du panneau de bois pour mettre en valeur les jeux d'ombre créés par les musiciens



Structure 3 - Éclairage de face rouge pâle découpé sur le panneau de bois

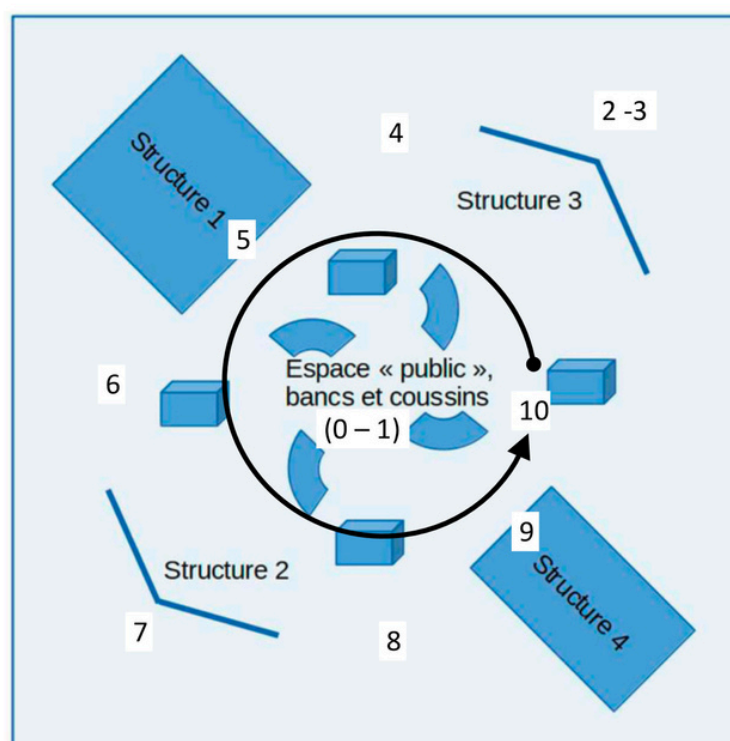


Structure 4 - Éclairage blanc de face + Contre éclairage blanc sur les côtés pour éclairer les musiciens debout de part et d'autre de la structure

## DÉROULEMENT DU SPECTACLE

### Prévoir des éclairages pour les transitions entre structures

0. Entrée spectateurs et installation dans l'espace central, sur les coussins
1. Mot d'introduction par le diffuseur (optionnel)
2. Entrée musiciens : 1 musicien va se positionner devant la structure 3 pendant que les deux autres commencent à jouer en frappant des mains et en entourant le public (départ du côté opposé à la structure 3, en fonction de la configuration de la salle), et rejoignent le musicien 1 à la structure 3
3. Tableau #1 = structure 3 (= castelet avec ouvertures triangulaires)
4. Transition #1 (« La danse des poissons » avec les guiros), entre les structures 3 et 1
5. Tableau #2 – structure 1 (= cube)
6. Transition #2 (« La tempête ») entre structures 1 et 2 (éclairage optionnel puisque nous avons des lampes tempête)
7. Tableau #3 – structure 2 (castelet avec ouvertures rondes)
8. Transition #3 (« Pirogue/bâtons de pluie »), entre les structure 2 et 4
9. Tableau #4 – structure 4 (tunnel)
10. Final : danse/défilé autour des spectateurs, pour revenir au point de départ (structure 4), salut entre structures 3 et 4 (ou autre, selon la configuration de la salle).





# SIXTRUM

PERCUSSION

---

**Aurélie Lescafette**

Diffusion et vente  
developpement@levivier.ca  
T. +1 514-804-4501

**Fabrice Marandola**

Directeur artistique délégué et production  
fabrice.marandola@sixtrum.com

---

**Sixtrum Percussion**

Université de Montréal - Faculté de musique  
C.P. 6128, succursale Centre-Ville  
Montréal, QC H3C 3J7  
tél. 438-364-0978  
info@sixtrum.com