

INSTALLATION « DANS LA CHAMBRE DE KRISTOFFER »

CIE EX VOTO A LA LUNE

« **Dans la chambre de Kristoffer** » est une installation immersive au casque Oculus Rift. Situé dans le hall ou une pièce annexe du théâtre, les spectateurs sont invités à prendre place, chacun leur tour, dans la chambre de l'enfant issu de la pièce « **Kant** ». Assis sur grande chaise, les pieds ne touchant pas terre, casque sur les yeux et munis de leur capteur lampe de poche, les spectateurs vont être immergés dans la chambre de Kristoffer et éprouver le vertige de l'univers...



CONSIGNES :

- **Une réunion de transmission du protocole d'allumage et d'extinction de l'installation est impérative. Elle s'effectuera en présence de l'équipe d'accueil et responsables pédagogiques référents, et aura lieu le matin 9h du premier jour de jeu.**
- Un médiateur doit être présent sur la durée de l'installation afin d'équiper et de déséquiper le casque Oculus Rift sur les spectateurs
- durée de la séance au casque : 4mn30

PLATEAU :

- espace minimum de 5m x 4m
- hauteur sous plafond minimum 3m
- installation composé de châssis formant 2 murs en « L » de 4m et 2m50 + équerres de 1m de profondeur pour soutien.
- 3 pains fonte 15kg
- 1 visseuse
- Espace sombre pour ambiance nocturne de la chambre d'enfant
- Une dizaine de chaises pour attente public

ELECTRICITE :

- 2 prises de courant 16 A séparées + prolongateurs électriques et barquette multiprises
- 1 PC16A pour 4 luminaires sur 3 variateurs domestiques (apportés par cie)
- 1 PC16A pour Ordinateur et branchement des capteurs (situé derrière les châssis)
- Prévoir éclairage de salle graduable adapté à la salle pour attente public

MONTAGE/DEMONTAGE :

- 2 techniciens demandés sur 1 service 4h pour montage
- 3 techniciens 2h pour démontage

Contact technique :

Laurent Beucher
Régisseur général
06 85 18 72 60
beucherlaurent@gmail.com

Contact artistique :

Emilie Anna Maillet
Directrice artistique
06 62 17 11 45
emilieanna.m@gmail.com