

Gameplay

1. Matériel

Nécessaires sur le lieu d'accueil

Espace

- **Espace assombri** ou scène équipée standard (env. 10m de large x 6m de profondeur)
 - largeur suffisante pour éclairer l'espace de projection des deux cotés
 - profondeur suffisante pour avoir 2m minimum devant et derrière l'espace de projection
- **hauteur de plafond : minimum 4,5m** (idéalement : 6m), ou bien lentille grand-angle sur le vidéoprojecteur
 - L'image projetée au sol doit avoir une largeur d'au moins 3,2m (voir page2)
- **un gradinage minimal** pour le public pour assurer une vision de la projection au sol
- **un sol de danse blanc** (minimum 4x3 m, idéalement toute la scène)
- une grille au plafond pour accrocher vidéoprojecteur et caméra
- Une salle ou un espace de contrôle (doit voir la scène, idéalement derrière le public)

Image :

- Videoprojecteur (2000 lumen minimum)
 - avec lentille grand-angle (ou haut plafond)
 - SVGA (800x600) minimum
- câbles Video composite et SVGA (du plafond à la salle de contrôle)
- 220V multiprises et rallonges disponibles au plafond

Lumière :

- projecteurs à découpes (4 ou 6 sur pied pour l'éclairage de coté)
- Console lumière en salle de contrôle

Son :

- Système son stéréo professionnel, avec retours pour le danseur si nécessaire
- DI-Box (x 2 ou stereo) en salle de contrôle
- Une table de mixage (une tranche stéréo avec égaliseur)

La compagnie fournit :

- l'ordinateur
- la caméra de surveillance
- le convertisseur composite/USB
- L'accroche pour la caméra

La compagnie peut fournir : (sur demande/arrangement spécial)

- câble video composite (30m)
- câble SVGA (50m)
- Videoprojecteur
- suspension pour Videoprojecteur
- Miroir (1mx1m) avec suspension
- DI-Box stéréo