



**PARMINOU**  
Théâtre socialement engagé

# LE VILLAGE D'ÉLI

*Accroître les connaissances et la sensibilisation sur les enjeux de la santé mentale*

## DEVIS TECHNIQUE

### DURÉE

60 minutes, suivi d'une discussion avec le public

### PUBLIC CIBLE

Adolescents du 2<sup>e</sup> cycle du secondaire, adolescents du 1<sup>er</sup> cycle accompagnés des parents et adultes.

### SALLE

Bien que ce ne soit pas conditionnel à notre visite, il est préférable de présenter le spectacle dans une salle équipée d'une scène et dans laquelle nous pouvons créer l'obscurité.

La salle doit être disponible 2h avant le début du spectacle et 1h après.

### SCÈNE

La scène doit être propre et dégagée de tous objets. Elle doit avoir les dimensions suivantes :

Largeur :	24 pieds (minimum 20')
Profondeur :	20 pieds (minimum 18')
Hauteur libre :	10 pieds (minimum 8')

*Les dimensions minimales inscrites ne représentent vraiment pas l'idéal pour une représentation, elles sont pour des cas limites où rien d'autre n'est possible. Voir la page 2 de ce devis.*

### ÉCLAIRAGE ET SON

Nous pouvons fournir notre propre système d'éclairage et notre propre système de son.

Si toutefois la salle dispose d'équipements adéquats, nous demandons un éclairage général blanc en façade ainsi qu'un accès au système de son de la salle. Nous aurons à y brancher un iPod à partir de la scène. Nous aurons également besoin de la disponibilité d'une personne en charge pour ouvrir et fermer les consoles.

### LOGE

Deux heures avant le début du spectacle, une loge ou une pièce adjacente à la salle doit être mise à la disposition de l'équipe de jeu. Elle doit pouvoir accueillir en tout confort trois personnes.

### PERSONNEL REQUIS

Deux personnes sont demandées pour aider au déchargement et au chargement du matériel.

*Note : Si votre salle ne répond pas à ces exigences, veuillez contacter Jérémy Perreault au 819-758-0577, poste 223 ou [jperreault@parminou.com](mailto:jperreault@parminou.com) afin d'évaluer les alternatives.*

### DIMENSIONS IDÉALES

