

SYMPHONIC WRESTLING ASSOCIATION

~ présente ~

BRAWL AT THE HALL

FICHE TECHNIQUE

APERÇU

Félicitations! Vous êtes sur le point d'offrir à votre public une expérience unique qui restera gravée dans les mémoires pendant des années.

Brawl At The Hall est un concert symphonique comme vous n'en avez jamais présenté.

Cette création originale réunit un orchestre, son chef d'orchestre et des lutteurs professionnels dans une mise en scène où la musique symphonique occupe le rôle principal. Le spectacle plonge le public dans un univers rempli de rebondissements, où se mêlent humour, drame, interactions avec le public et théâtre physique spectaculaire. Chaque moment est soigneusement chorégraphié afin de mettre en valeur l'orchestre et de créer une expérience immersive et inoubliable.

L'un des éléments clés du succès de l'événement est sa capacité à rassembler à la fois les amateurs de musique symphonique et les passionnés de lutte professionnelle. Grâce à un réseau de partenaires, à la collaboration avec des promotions régionales de lutte et à la participation du noyau de lutteurs de Brawl At The Hall, nous sommes convaincus de pouvoir offrir, en collaboration avec votre orchestre, un concert hors du commun qui saura séduire un public varié.

CHEF D'ORCHESTRE

Au cœur de l'action sur scène, le chef d'orchestre joue un rôle essentiel dans la réussite du concert, alliant d'importantes exigences musicales et physiques. Seuls les chefs d'orchestre approuvés par la SWA sont autorisés à diriger les concerts SWA Brawl At The Hall. La SWA confirmera le nom du chef d'orchestre avant toute annonce marketing et celui-ci figurera sur le matériel promotionnel.

RÉPERTOIRE

La SWA fournit une sélection d'œuvres comprenant :

- Tchaïkovski – Symphonie no 4
- Beethoven – Symphonie no 5
- Mozart – *Eine kleine Nachtmusik*
- Mendelssohn – Symphonie no 5
- Stravinsky – *L'Oiseau de feu*
- Bizet – *Marche des Toréadors (Carmen)*
- Paavo Järvi – *Roméo et Juliette*
- Mozart – Symphonie en sol mineur
- Chostakovitch – Quatuor à cordes no 8
- Moussorgski – *Les Tableaux d'une exposition*
- Dvořák – Symphonie no 9
- Brahms – *Danse hongroise no 5*
- Strauss – *Ainsi parlait Zarathoustra*

ÉQUIPE EN TOURNÉE / HÉBERGEMENT

3 nuitées pour les personnes suivantes (7 chambres au total)

- 1 chef d'orchestre (1 chambre avec très grand lit)
- 8 lutteurs (4 chambres avec deux lits)
- 2 coordonnateurs de l'équipe de lutte (1 chambre avec deux lits)
- 1 directeur de production (1 chambre avec très grand lit)

LUTTEURS ADDITIONNELS

De 4 à 6 lutteurs supplémentaires seront engagés par la SWA grâce à des partenariats avec des organisations de lutte locales.

HORAIRE DE PRODUCTION

JOUR 1

6 h 00

- Installation de la scène
Montage du ring
Installation de l'orchestre, y compris les lampes de pupitre
Installation audio
Focalisation de l'éclairage

12 h 00

Dîner / pause de l'équipe technique

13 h 00

Répétition

JOUR 2

10 h 00

Répétition générale

21 h 30

Concert (100 minutes + entracte de 20 minutes)

23 h 30

Saluts

23 h 45

Démontage

AUDIO

*** TRÈS IMPORTANT ***

Étant donné que la lutte est rapide, extrêmement physique et utilise l'ensemble de la scène:

Tous les câbles **DOIVENT** être dégagés de toutes les zones de déplacement.
Les passe-câbles au sol représentent un risque de trébuchement et ne sont pas autorisés entre le ring et le chef d'orchestre.

PRISE DE SON DE L'ORCHESTRE

Prévoir un microphone par section d'instruments; il n'est pas nécessaire de sonoriser chaque instrument individuellement.

Le mixage doit procurer une augmentation d'environ 25 % de la dynamique de l'orchestre, sans toutefois atteindre le niveau sonore d'une bande sonore de film. Le répertoire est composé d'œuvres classiques traditionnelles et bénéficiera d'une approche de type « gain neutre » (straight line with gain). Des microphones à condensateur et à ruban de qualité sont fortement recommandés.

Le public générera un niveau sonore important. Il arrivera périodiquement que le son de la scène soit couvert par la foule.

Cela signifie que le spectacle fonctionne comme prévu.

Autre:

- Microphone sans fil à main pour le maître de cérémonie.
- Les lutteurs et le chef d'orchestre ne sont pas sonorisés.

ÉCLAIRAGE

Ring : blanc / jaune

Chef d'orchestre: blanc / jaune

Orchestra wash: couleurs variées

Avant-scène centre : couleurs variées

Downstage wash: couleurs variées + gobos

Fond de scène : couleurs variées + gobos

SCÉNOGRAPHIE

Il est essentiel que votre équipe de production planifie à l'avance le passage des câbles audio et d'éclairage.

Aucun câble ni passe-câble n'est autorisé autour du ring, du chef d'orchestre ou à l'intérieur de l'orchestre (entre le ring et le chef d'orchestre).

Exemple : acheminer tous les câbles vers les côtés extérieurs de la scène, Côté cour et côté jardin.

L'orchestre doit être équipé de lampes de pupitre.

L'orchestre est divisé en deux, chaque section étant disposée selon un angle approximatif de **45°** à partir du chef d'orchestre vers les coins du fond de scène, afin de libérer l'espace de lutte autour du ring ainsi qu'entre le ring et le chef d'orchestre.

Entrée des lutteurs (fond de scène)

- Rideaux décalés avec une ouverture de 4 à 6 pieds
- Escaliers menant à une plateforme située derrière le ring
- Plateforme à la hauteur du ring, située en fond de scène derrière celui-ci, de la largeur de l'ouverture des rideaux

Des marches permettant un accès direct du public à la scène sont préférables, lorsque possible.

POSITIONNEMENT DE L'ORCHESTRE

Côté jardin (Stage Left)

- Cuivres
- Bois
- Cors
- Percussions

Côté cour (Stage Right)

- Cordes
- Harpe

FOURNI PAR LA SWA / LES ARTISTES

- Ring de lutte
- Ceinture de championnat
- Cloche
- Maître de cérémonie (MC)
- Chef d'orchestre
- Directeur de production
- Lutteurs de soutien

FOURNI PAR LE DIFFUSEUR

ORCHESTRE

3(pic).2.2.2 – 4.3.3.1 – timb.+2 – harpe/clavier – cordes

PERSONNEL DE PRODUCTION

- Un régisseur de scène responsable de la conduite du spectacle (35 à 45 appels de régie)
- Des techniciens en son et en éclairage ayant de l'expérience en production de concerts symphoniques
- Un nombre suffisant de machinistes afin de respecter l'horaire de production

LOGES

- Une loge principale pour le chef d'orchestre
- Un espace de travail en coulisses pour le directeur de production en tournée
- Une combinaison de loges individuelles et partagées pour les lutteurs (hommes et femmes)
- 48 bouteilles d'eau

RESTAURATION / ALLOCATIONS DE REPAS

- Allocation de 50 \$ × 13 personnes (lutteurs et chef d'orchestre) × 2 jours = 1 300 \$
- Les allocations de repas sont fortement privilégiées, puisque les lutteurs suivent des régimes alimentaires particuliers.

MARCHANDISAGE

- Deux (2) tables de vente de marchandises de 8 pi
- Aucune commission sur les ventes de marchandises (la SWA fournit son propre vendeur)

MARKETING

IDENTITÉ VISUELLE

La Symphonic Wrestling Association conserve tous les droits exclusifs sur son image de marque. La SWA fournira les éléments graphiques selon les spécifications de votre organisation, avec un délai minimal de deux (2) mois.

- Affiches
- Images pour les médias sociaux
- Bannières
- Gobos

Pour confirmer vos besoins en matière de marketing, veuillez communiquer avec :

Michael Falk : mike@headinthesand.ca

MATÉRIEL PROMOTIONNEL

La SWA fournira également :

- Des capsules vidéo verticales de courte durée présentant le développement de personnage d'au moins deux lutteurs
- Une capsule vidéo verticale de courte durée présentant le développement de personnage du chef d'orchestre
- Un partenariat avec une organisation de lutte locale, lorsque possible
- Un guide d'orientation destiné à l'orchestre (terminologie, attentes, objectifs du projet, etc.)

La SWA travaillera également avec vous afin de créer :

Des capsules vidéo de courte durée mettant en vedette un ou deux musiciens de l'orchestre, par exemple :

« S'il vous plaît... ne cassez pas ma seule flûte! »

« Je n'arrive pas à croire que les cuivres aient vraiment fait ça. Ils ont dépassé les bornes. Ils vont le regretter! »

« Ce violoncelle vaut 400 000 \$. Il faudra me passer sur le corps!... » *<bruit de fracas hors champ>*

APPARITIONS DE PERSONNALITÉS LOCALES

Brawl At The Hall connaît son plus grand succès lorsqu'il crée des liens avec la communauté locale.

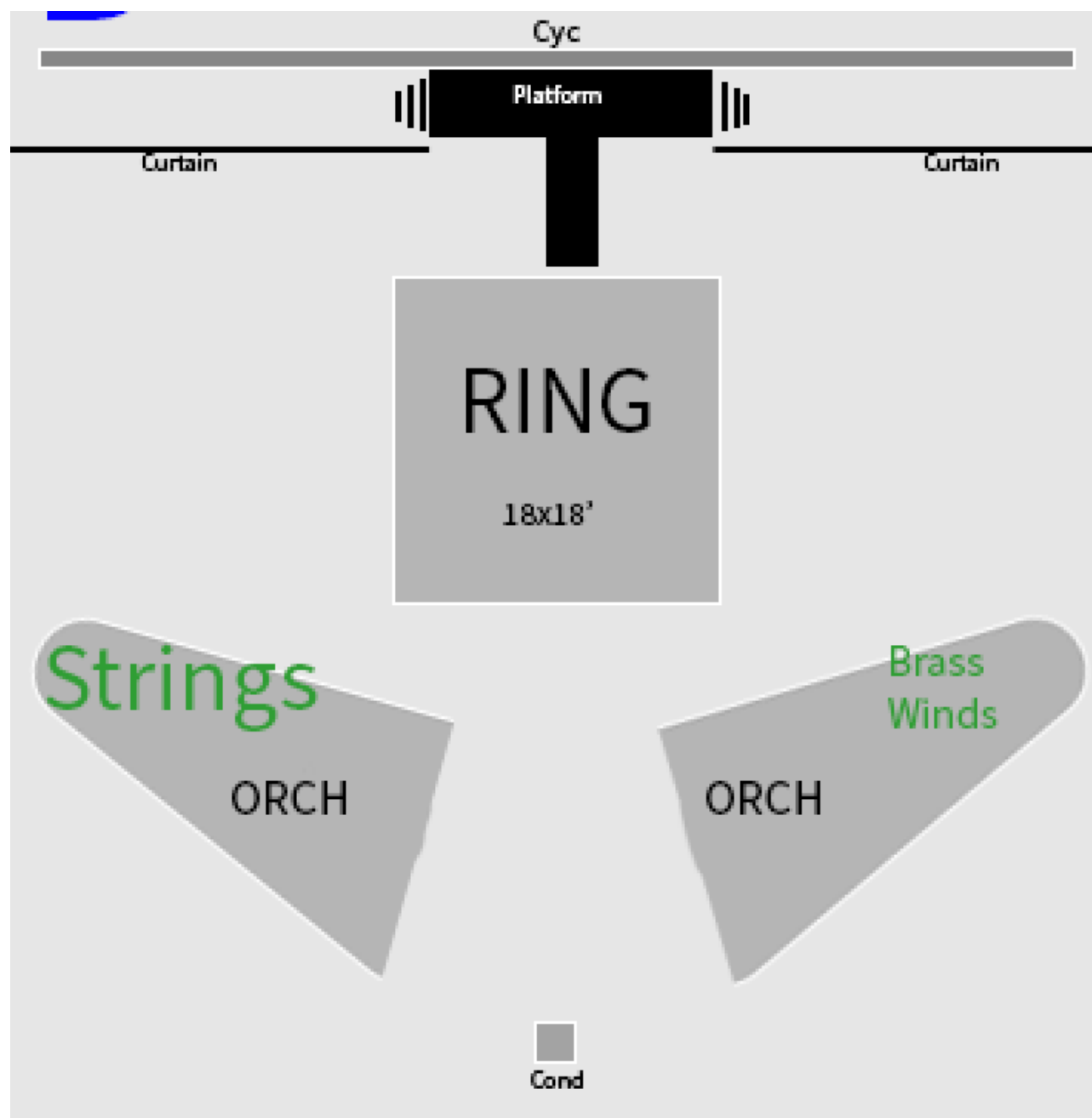
Y a-t-il un musicien, un danseur de ballet, un comédien, un politicien, une personnalité médiatique ou toute autre personnalité publique populaire que votre public serait ravi de voir apparaître?

LA PRÉSENTE FICHE TECHNIQUE

La présente fiche technique de Brawl At The Hall fait partie intégrante du contrat d'engagement conclu entre le diffuseur et la Symphonic Wrestling Association.

Toute modification doit faire l'objet d'une entente écrite entre les deux parties.

Le soussigné accepte la présente fiche technique comme condition du contrat de représentation.



TERMINOLOGIE DE LA LUTTE PROFESSIONNELLE

Kayfabe

Entente tacite entre les lutteurs professionnels et leur public consistant à faire comme si les combats, les histoires, les personnages et les rivalités étaient authentiques, même s'ils sont scénarisés.

Babyface (Face)

Le héros ou protagoniste d'une histoire, soit le lutteur que le public est censé encourager.

Heel

L'opposé du *babyface* : le méchant ou l'antagoniste de l'histoire.

Over

Se dit d'un lutteur qui suscite une forte réaction du public. Un *babyface* reçoit généralement les acclamations, tandis qu'un *heel* cherche à provoquer les huées.

Blowoff

Le combat final d'une rivalité de longue durée. Il comporte souvent une stipulation spéciale afin d'augmenter les enjeux et de conclure la rivalité de façon spectaculaire.

Bump

Terme désignant la chute d'un lutteur sur le tapis ou le sol. Il peut également s'appliquer à une projection (*suplex*) ou à une chute d'une échelle ou d'une plateforme.

Dark Match

Combat présenté avant ou après l'enregistrement d'une émission télévisée. Il sert généralement à réchauffer la foule avant le spectacle ou à offrir un bonus aux spectateurs après celui-ci.

Gimmick

Le personnage ou l'identité qu'un lutteur adopte. Cela comprend son apparence, son comportement, sa façon de lutter et son attitude dans le ring, qu'ils soient inspirés de la réalité ou de la fiction.

Jobber

Lutteur dont le rôle est principalement de perdre afin de mettre ses adversaires en valeur.

Mark

Partisan de lutte qui réagit aux événements comme s'ils n'étaient pas scénarisés.

No-sell

Situation où un lutteur ne montre aucune réaction à une prise ou à une attaque de son adversaire. Cela peut faire partie de son personnage (*gimmick*) ou être perçu comme un manque de respect envers l'autre lutteur.

Pop / Heat

Réaction du public envers un lutteur.

- **Pop** : réaction positive (acclamations).
- **Heat** : réaction négative (huées ou hostilité).

Sell

Élément essentiel de la lutte professionnelle : il s'agit de la manière dont un lutteur vend les effets des attaques de son adversaire afin de rendre le combat crédible.

Shoot

Moment où un lutteur sort du scénario et fait quelque chose de réel, que ce soit dans une promotion au micro ou pendant un combat.

Spot

Séquence ou manœuvre planifiée à l'avance, conçue pour produire un moment marquant dans le déroulement du combat.

Squash

Combat très court au cours duquel un lutteur domine facilement son adversaire.

Turn

Changement d'alignement d'un lutteur, qui passe de *babyface* à *heel*, ou inversement.

Tweener

Lutteur qui n'est ni véritablement *babyface* ni *heel*, et qui présente des caractéristiques des deux. Il peut notamment s'agir d'un *heel* que le public choisit malgré tout d'encourager.