

# PAS VU PAS PRIS

## Hervé Suhubiette

Suivant les salles, cette fiche est susceptible d'être modifiée, n'hésitez pas à nous contacter.

### CONTACT :

**Hervé Suhubiette : 06 74 29 27 85**

**[contact@hervesuhubiette.com](mailto:contact@hervesuhubiette.com) / [www.hervesuhubiette.com](http://www.hervesuhubiette.com)**

**Vous pouvez vous rendre compte de la couleur du spectacle (musique, dispositif scénique, éclairages) sur le clip de présentation :**

Site Hervé Suhubiette : [http://www.hervesuhubiette.com/crbst\\_58.html](http://www.hervesuhubiette.com/crbst_58.html)

### Conditions techniques minimum

- Noir indispensable
- Scène : 8 x 5 m (merci de nous contacter si espace plus réduit)
- Installation : 3 h (après pré-implantation lumières)

### Personnel à mettre à disposition

**Lumières 1 régisseur lumière** (montage, réglages, mise en mémoire, suivi de la conduite durant le spectacle)

**Son 1 Régisseur Son** (montage, réglages, suivi spectacle)

**Prévoir 2 personne au déchargement du décor et accessoires**

## SON

### FACADE :

Tout système de diffusion professionnel, puissance adaptée à la surface à sonoriser.

**CONSOLE + REVERB :** La régie devra se situer en salle.

### RETOURS :

4 Retours si possible sur trois circuits indépendants

Circuit 1 : 1 pianiste

Circuit 2 : 1 pour sax clarinette banjo guitare électrique

Circuit 3 : 2 chanteur (en avant scène au sol à cour et à jardin pour le chanteur).

### MICROS / DI :

- 4 DI actifs (2 pour clavier et 2 pour boîte effet BOSS).

- Pour la sortie pré-ampli guitare prévoir 2 DI

- Micro pour banjo, accordina et trombone type Akg c414

- Micro chant Reverb type plate

- Micro casque voix fourni par les artistes.

- Pour éviter 2 pieds de micro prévoir si possible une perchette de type K&M 258 ou K&M240/5 à placer sur le pied de micro pour les chœurs du guitariste-tromboniste

**INSTRUMENTS (fournis par les artistes)**

clavier électrique (2 sorties jack), guitare électrique, trombone, accordina, banjo, toy piano

**LOGES**

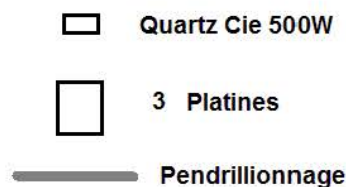
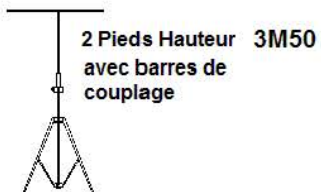
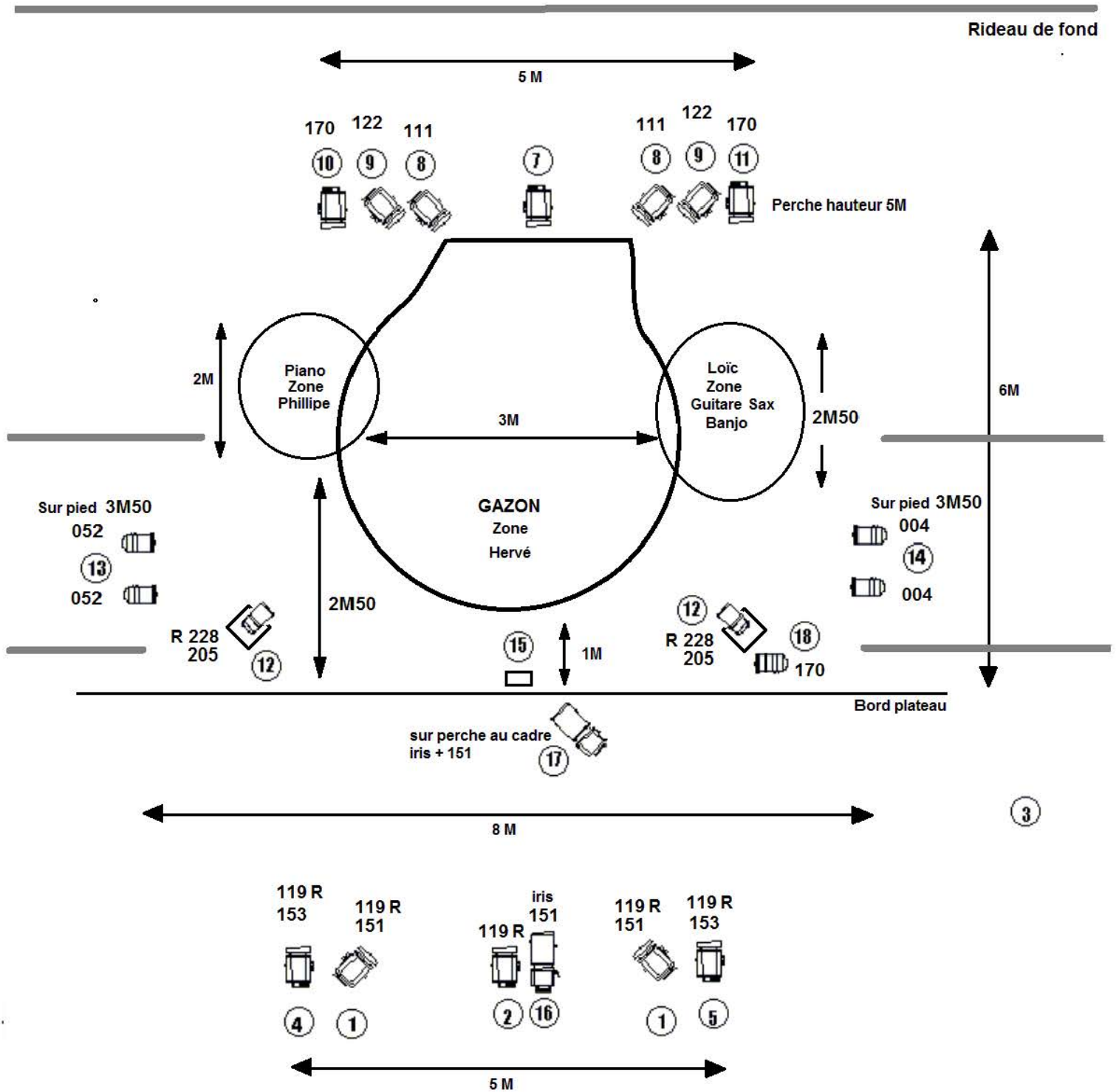
2 loges si possible avec douches et glaces pour les 3 artistes portant costume, table et fer à repasser,

Boissons (eau, jus de fruits, café, thé...) et biscuits, fruits frais ou secs sont éventuellement bienvenus.

**LUMIERES**

Implantation, plan de réglages et conduite spectacle ci-dessous (merci de nous contacter en cas de problème)

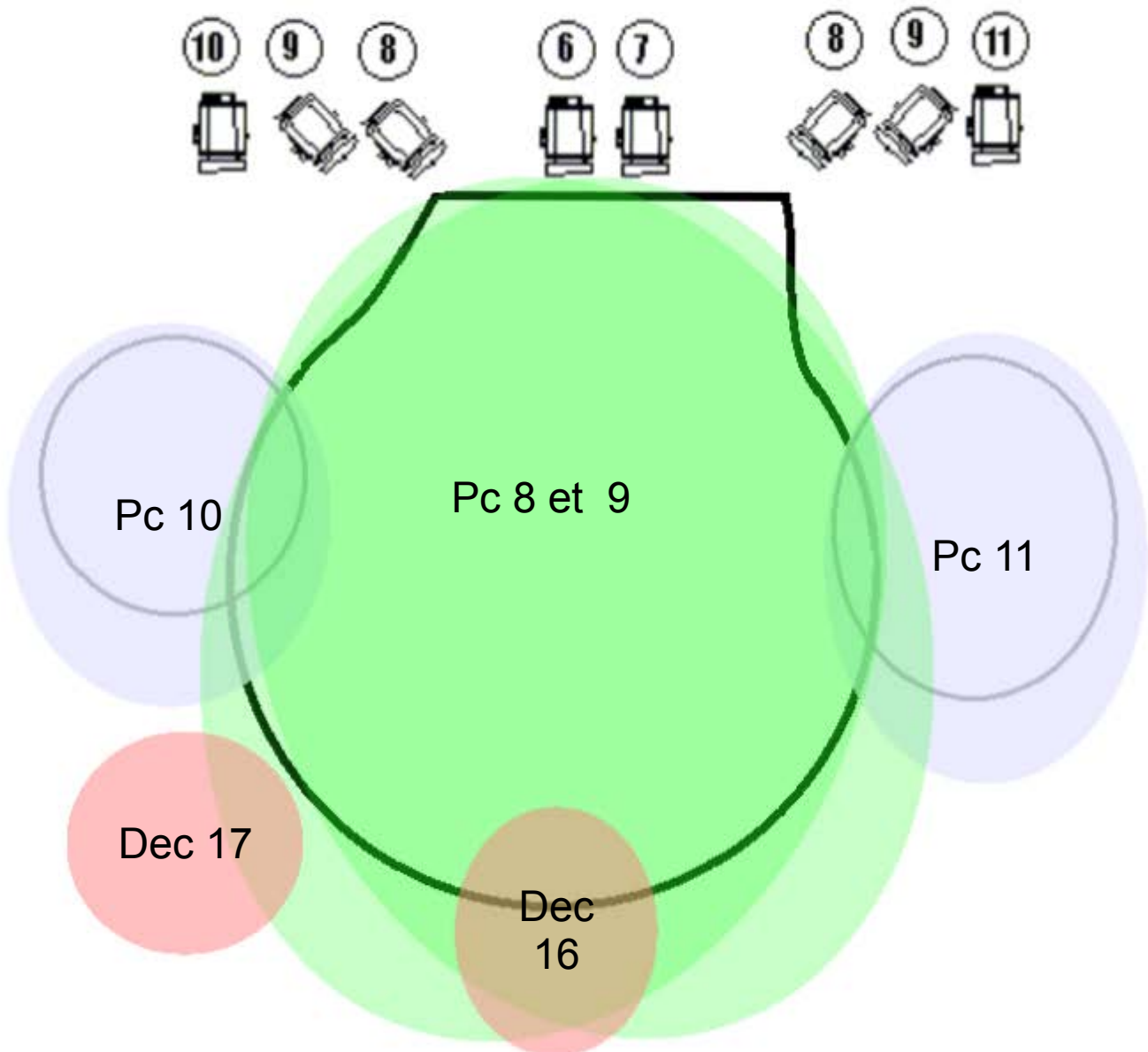
# "Pas vu pas pris"



- 13 PC 1000W
- 7 Pars CP 62
- 2 DEC 614 + 2 iris

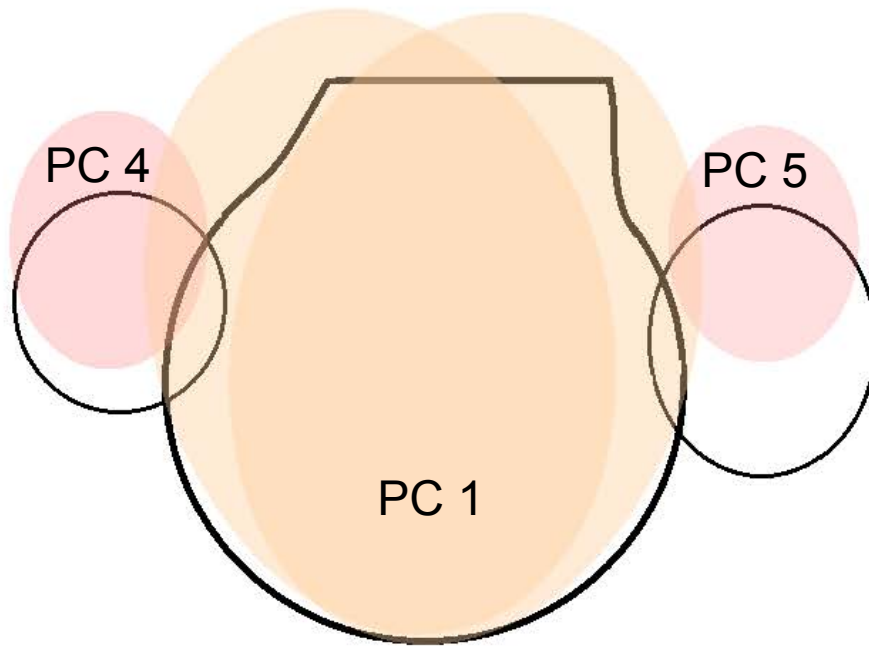
# Réglages

Pour les contres et les DEC 16 et 17



Pour les Pc 6 et 7 même zone que 8 et 9

# Pour les faces



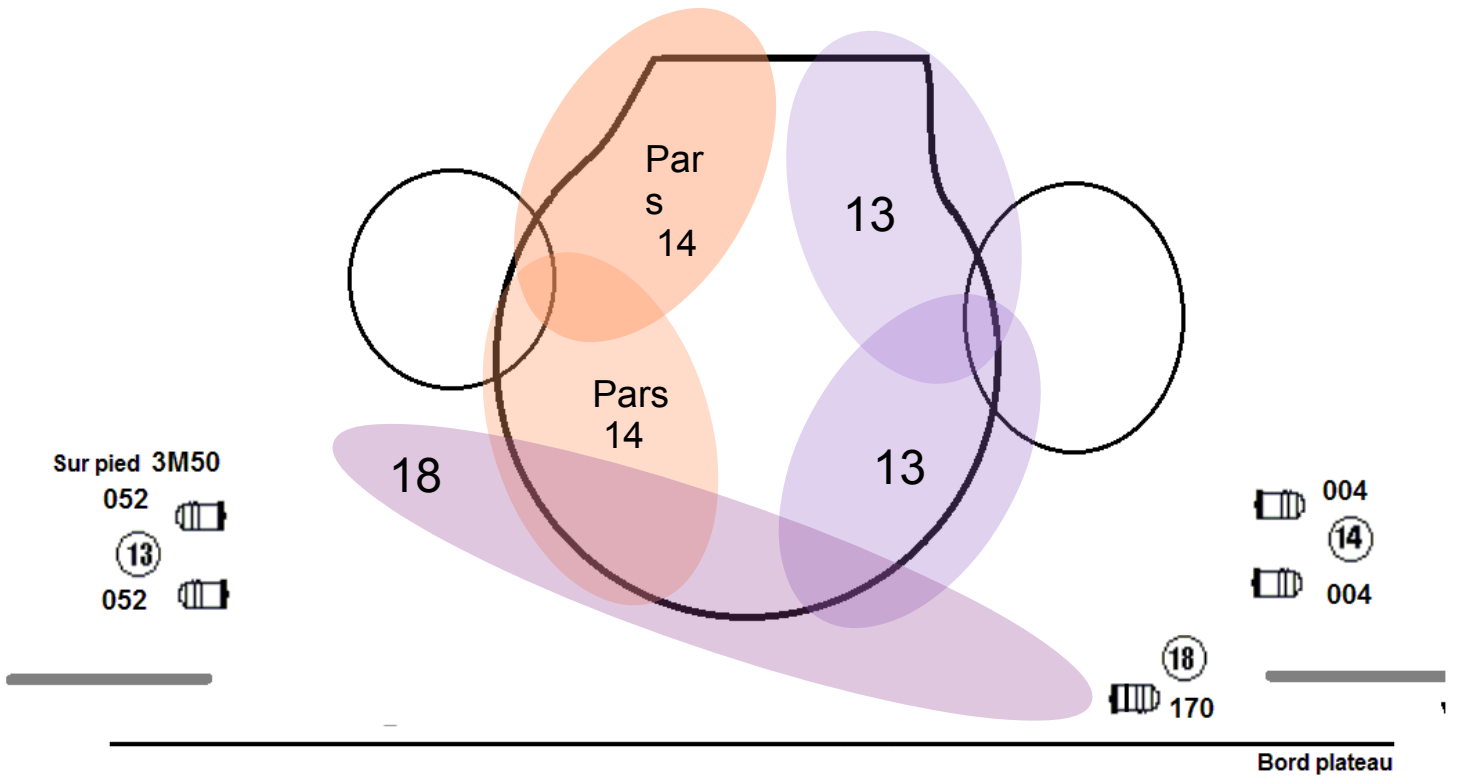
---

Bord plateau



PC 2 même zone que pour les PC  
1

# Les latéraux



# Memories

## Mem 0.0

---

Stage: d:0.0 OUT: 0.0 | Memory: d:0.0 IN: 0.0

## Mem 1.0

---

SALLE

Stage: d:0.0 OUT: 5.0 | Memory: d:0.0 IN: 5.0

10=30 11=30 24=99

## Mem 2.0

---

ENTREE H

Stage: d:0.0 OUT: 20.0 | Memory: d:0.0 IN: 20.0

1=40 2=35 7=80 15=20 17=25 18=30

## Mem 3.0

---

LES M AU PLATEAU

Stage: d:0.0 OUT: 10.0 | Memory: d:0.0 IN: 10.0

1=70 2=35 7=100 12=10 13=25 14=25 15=85 17=25 18=30

## Mem 4.0

---

LES M EN PLACE

Stage: d:0.0 OUT: 15.0 | Memory: d:0.0 IN: 10.0

4=40 5=40 10=100 11=100 12=10 17=25 18=30

## Mem 5.0

---

HERVE FAIT UN PAS VERS LA PELOUSE

Stage: d:0.0 OUT: 3.0 | Memory: d:0.0 IN: 3.0

1=75 2=50 4=30 5=30 7=100 10=100 11=100 12=25 13=20 14=20 15=60  
1=75 2=50 4=30 5=30 7=100 10=100 11=100 12=25 13=20 14=20 15=60

## Mem 6.0

---

SAUT CHANSON            DANS UNE BOUSE

Stage: d:0.0 OUT: 1.0 | Memory: d:0.0 IN: 1.0

1=75 2=60 4=40 5=40 9=100 10=100 11=100 12=25 13=35 14=35 15=25  
1=75 2=60 4=40 5=40 9=100 10=100 11=100 12=25 13=35 14=35 15=25

Mem 7.0

---

OMBRES SEAU            BERCEUSE EN OU

Stage: d:0.0 OUT: 21.0 | Memory: d:0.0 IN: 21.0

1=20 2=15 10=100 11=100 12=20 15=15 17=15 18=15

Mem 8.0

---

LES M AU PLATEAU

Stage: d:0.0 OUT: 15.0 | Memory: d:0.0 IN: 15.0

1=60 2=60 7=90 15=80

Mem 9.0

---

RETOUR M

Stage: d:0.0 OUT: 15.0 | Memory: d:0.0 IN: 15.0

4=15 5=15 10=100 11=100 12=25 15=15 17=30 18=30

Mem 10.0

---

MATELOT            SAUT DANS PELOUSE

Stage: d:0.0 OUT: 1.0 | Memory: d:0.0 IN: 1.0

1=70 2=55 4=40 5=40 9=100 10=100 11=100 12=33 13=30 14=30

Mem 11.0

---

SON DE LA MER        DESCENTE DE L EFFET

Stage: d:0.0 OUT: 20.0 | Memory: d:0.0 IN: 20.0

1=20 2=30 9=92 10=92 11=92

Mem 12.0

---

MATELOT            REMONTE L EFFET

Stage: d:0.0 OUT: 25.0 | Memory: d:0.0 IN: 25.0

1=70 2=55 4=40 5=40 9=100 10=100 11=100 12=33 13=30 14=30

Mem 13.0

---

PREPA AVION        IL DONNE LA PLANCHE

Stage: d:0.0 OUT: 21.0 | Memory: d:0.0 IN: 21.0

1=75 2=45 4=25 5=25 8=100 10=100 11=100 12=35 13=29 14=29 15=20

17=20 18=15

Mem 14.0

---



POSITION AVION 2EME COUP DE GUITARE

Stage: d:0.0 OUT: 15.0 | Memory: d:0.0 IN: 10.0

2=30 7=100 10=80 11=80 12=43 15=75

Mem 15.0

---

RELEVE SES LUNETTES SUR LE FRONT

Stage: d:0.0 OUT: 5.0 | Memory: d:0.0 IN: 5.0

2=45 7=100 10=80 11=80 12=49 13=30 14=30 15=80

Mem 16.0

---

PHIL AMENE LE PIANO EN AVSC

Stage: d:0.0 OUT: 25.0 | Memory: d:0.0 IN: 25.0

4=20 5=25 10=70 11=70 16=40 18=17

Mem 17.0

---

INSTAL SEAUX PHIL ENLEVE LE PIANO

Stage: d:0.0 OUT: 30.0 | Memory: d:0.0 IN: 30.0

1=70 2=55 4=50 5=50 7=50 9=100 10=100 11=100 12=20 13=35 14=40

1=70 2=55 4=50 5=50 7=50 9=100 10=100 11=100 12=20 13=35 14=40

Mem 18.0

---

ARRIVE DU SEAU ROUGE DEPART MUSIC

Stage: d:0.0 OUT: 20.0 | Memory: d:0.0 IN: 20.0

1=75 2=50 4=35 5=35 8=100 10=100 11=100 12=30 13=40 14=40 15=20

1=75 2=50 4=35 5=35 8=100 10=100 11=100 12=30 13=40 14=40 15=20

Mem 19.0

---

TENNIS

Stage: d:0.0 OUT: 15.0 | Memory: d:0.0 IN: 15.0

1=75 4=30 5=30 9=100 12=52 13=40 14=40 15=50 17=45 18=25

Mem 20.0

---

LAMPE ET EAU CLING CLING

Stage: d:0.0 OUT: 30.0 | Memory: d:0.0 IN: 30.0

1=20 4=20 8=40 10=80 11=80 12=15 13=10 14=10 15=10 17=30 18=25

1=20 4=20 8=40 10=80 11=80 12=15 13=10 14=10 15=10 17=30 18=25

Mem 21.0

---

PARLENT DANS LE SEAU

Stage: d:0.0 OUT: 20.0 | Memory: d:0.0 IN: 20.0

1=45 2=25 4=40 5=40 8=80 10=100 11=100 12=25 13=25 14=20 15=25

18=15

Mem 22.0

---

LES YEUX            APPARAISENT

Stage: d:0.0 OUT: 25.0 | Memory: d:0.0 IN: 25.0

1=30 2=10 5=20 8=74 10=74 11=74 18=10

Mem 23.0

---

APRES LES YEUX        VA EN FOND DE SCENE

Stage: d:0.0 OUT: 25.0 | Memory: d:0.0 IN: 25.0

1=35 2=25 4=20 5=20 8=100 10=100 11=100 12=15 13=23 14=19 15=25

18=15

Mem 24.0

---

LES 3 EN AVSC        LES CHIPS

Stage: d:0.0 OUT: 15.0 | Memory: d:0.0 IN: 15.0

1=65 2=45 8=100 9=100 12=25 13=30 14=25 15=20

Mem 25.0

---

PAS VU PAS PRIS        CLAQUEMENT DE DOIGTS

Stage: d:0.0 OUT: 15.0 | Memory: d:0.0 IN: 15.0

1=70 2=40 4=25 5=25 7=100 8=20 9=20 10=100 11=100 12=25 13=40

14=35

Mem 26.0

---

CHANSON            DIMANCHE

Stage: d:0.0 OUT: 10.0 | Memory: d:0.0 IN: 10.0

1=65 2=50 4=28 5=28 7=100 12=50 13=45 14=41 15=25

Mem 27.0

---

SUITE            RETOUR 23

Stage: d:0.0 OUT: 10.0 | Memory: d:0.0 IN: 10.0

1=65 2=45 8=100 9=50 13=45 14=45 15=40

Mem 28.0

---

NOIR            APRES LE MEUH

Stage: d:0.0 OUT: 0.0 | Memory: d:0.0 IN: 0.0

Mem 29.0

---

SALUT

Stage: d:0.0 OUT: 5.0 | Memory: d:0.0 IN: 5.0

1=90 2=60 6=99 8=100 9=100 12=72 13=20 14=20 15=36

Mem 30.0

---

FAUX NOIR

Stage: d:0.0 OUT: 5.0 | Memory: d:0.0 IN: 5.0

7=100 8=100 9=100 10=100 11=100

## Conduite lumière « Pas vu pas pris »

1	Mise pour départ
2	<b><u>Entrée d'Hervé</u></b>
3	<b><u>Hervé commence à jouer du petit piano – Entrée des musiciens</u></b>
4	<b><u>Les musiciens partent s'installer à leurs instruments</u></b>
5	<i>Texte : « 10 – 11- 12 et nous sur la pelouse on a marché dans une ... bouse »</i> <b><u>Changement lumière sur le mot « bouse » hervé fait un pas dans la pelouse</u></b>
6	<i>Texte : « 10 – 11- 12 et nous sur la pelouse on a marché dans une ... bouse »</i> <b><u>Changement lumière sur le mot « bouse » hervé saute de la planche sur la pelouse</u></b>
7	<b><u>Changement de lumière juste après qu'Hervé ait dit : Berceuse en ou »</u></b>
8	<b><u>Bruitage cri de coq</u></b>
9	<b><u>Les musiciens retournent à leurs instruments / Hervé fait voler un seau dans le rond vert du petit piano</u></b>
10	Après texte chanté « ça va très bien pour moi », petit silence. <b><u>Changement qd Hervé entre dans la pelouse en chantant : « hissez haut</u></b>
11	<b><u>Son bruitage mer – Hervé retourne une planche</u></b>
12	<b><u>Reprise de la chanson – « Hissez haut »</u></b>
13	A la fin de la chanson de marin, Philippe donne une planche à Hervé. Bruitage de mouettes <b><u>Hervé prend la planche et la pose sur trois seaux – démarrage du piano</u></b>
14	<b><u>Coups de guitare secs – Hervé bat des bras comme un avion</u></b> <b><u>Flash avec le circuit 6 une fois en position pilote (manche) pour décollage avion</u></b>

15	<b><u>Pendant la chanson avion, Hervé relève ses lunettes sur le front</u></b>
16	<b><u>Philippe emmène petit piano à l'avant scène</u></b>
17	<b><u>Philippe enlève le petit piano de l'avant scène</u></b>
18	Alain met un verre rouge dans un seau blanc <b><u>A l'opposé Hervé lance en l'air un petit seau rouge et le rattrape</u></b>
19	A la fin de la chanson, Hervé donne un seau blanc à chaque musicien <b><u>Il va au petit piano et joue. Les musiciens font une partie de tennis</u></b>
20	<b><u>A la fin du match de tennis, Hervé toujours assis au petit piano prend un seau bleu</u></b>
21	<b><u>Hervé prend un seau et fait « psiiiit » dedans pour interpeler Loïc.</u></b>
22	<b><u>Hervé fait apparaître deux seaux avec des yeux dedans</u></b>
23	<b><u>Hervé range les seaux yeux et bouches en fond de scène</u></b>
24	<b><u>Claquements de doigts</u></b>  Plus tard dans la chanson, <b><u>Quand Hervé ressort du fond chante plusieurs fois 'pas vu pas pris pas vu pas pris »,</u></b> <b><u>Faire un effet chenillards en cut jusqu'à la mémoire 25 Puis revenir à la 24 plusieurs fois</u></b>
25	<b><u>Fin de la chanson « pas vu pas pris » . Texte Hervé : « bon qu'est ce qu'on fait maintenant ? »</u></b>
26	<i>Texte Hervé : « dimanche, mais fais ce qui te plais »</i>  <b><u>Démarage de chanson enregistré vocal</u></b>
27	Dans la chanson du dimanche : <b><u>Après danse avec les seaux en jupes, les musiciens posent les seaux par terre pour construire pyramide : faire chenillard en cut aller retour Comme précédemment</u></b>
28	<b><u>Fin de la chanson - Philippe prend un seau blanc , le retourne, bruitage meuh, le temps d'un sourire des trois... puis noir</u></b>
29	<b><u>Saluts</u></b>
30	<b><u>Faux noir</u></b>