

TEATR BRAMA

G O L E N I Ó W

RIDER TECHNICZNY

Stanowi integralną część umowy

www.teatrbrama.org

SCENA:

min. 6m x 7m

wysokość min. 4m

MONTAŻ:

ok 5 godzin. Zespół może ograniczyć czas montażu, ale wówczas potrzebujemy dodatkowej sali 5 godzin przed spektaklem (w tej sprawie niezbędny jest kontakt.)

PRZESTRZEŃ:

-Sala wyciemniona.

-Podłoga drewniana lub czarna podłoga baletowa.

-Garderoba.

-Widownia zbudowana amfiteatralnie, pierwszy rząd może znajdować się na poziomie 0.

- Możliwość podwieszenia do sufitu (na pasach) dwóch bębnow (zaznaczone na rysunku jako prostokąty)

Możliwa także prezentacja w ustawieniu klasycznym.

Widzowie mogą także siedzieć na podłodze w pierwszym rzędzie.

Kolejne rzędy powinny być stopniowane.

OBSŁUGA:

-1 akustyk

-1 oświetleniowiec

technicy powinni być dostępni w czasie montażu oraz spektaklu.

Czas trwania spektaklu: 70 min.

Kontakt:

Jacek Gałkiewicz: tel. 503 735 994 e-mail: jacekgalkiewicz@gmail.com

Specyfikacja:

OŚWIETLENIE:

- Konsola oświetleniowa z możliwością programowania scen min. 18 submaster
- 15x PC 650/1000W (5 z ramkami) (2 z klapkami)
- 2x Profil 1000W z IRYS, 2 statywy

W razie komplikacji niezbędny jest kontakt, plan światła może się zmieniać w zależności od przestrzeni,

NAGŁOŚNIENIE GHOST DANCE:

- **front:** stereofoniczny, minimum trójdrożny (minimum bi-amp: LF+HM) system nagłośnieniowy dobrej klasy, uznanej, renomowanej marki, o mocy dostosowanej do rozmiarów miejsca spektaklu, przy założeniu równomiernego pokrycia dźwiękiem o natężeniu minimum 110dB (C) (ważny jest zapas dynamiki zestawu), wolny od szumów, brumów i przydźwięków, uruchomiony **przed** przyjazdem zespołu na próbę; system i scena zasilane ze stabilnego źródła o odpowiedniej wydajności;
- **mikser frontowy:** uznanej, renomowanej marki, minimum 16 kanałów wejściowych + 3 stereofoniczne powroty efektów, min. 6 wysyłek AUX, czteropasmowa korekcja, filtr górnoprzepustowy (LoCut) i zasilanie +48V w każdym z kanałów wejściowych;
- **multiefekty:** 3 dobrej klasy procesory efektowe (M-One, D-Two, SPX-990, 1000, 2000, Rev-500, PRO-R3, PCM-81, 91, MPX 1, 200, 500 ... etc.) – dwa pogłosy (reverb) + 1 delay z możliwością nabicia tempa.
- **procesory dynamiki:** 3 x bramka (ew. bramka + kompresor)
- **Nie akceptujemy mikserów marki PRESONUS**

LEGENDA:

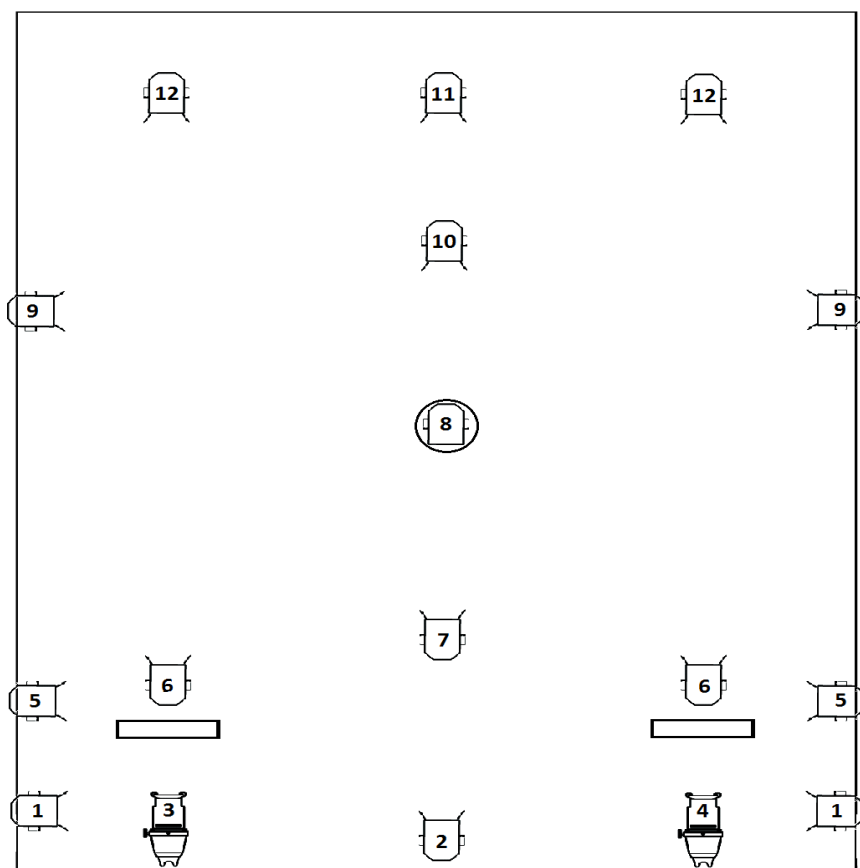


Profil 1000W z IRYS, ze statywem



PC 650W

Widownia (Audience)



INPUT LIST – GHOST DANCE

<i>ch.</i>	<i>instrument</i>	<i>mic / line</i>	<i>dynamika</i>	<i>uwagi</i>
1.	BASS	XLR	comp	XLR line out.
2.	GIT	XLR	comp	XLR line out.
3.	BD left – kick	D-112 Beta 52 E-602 (902) D6	gate or comp/gate	
4.	BD right – kick	D-112 Beta 52 E-602 (902) D6	gate or comp/gate	
5.	AMBIENT left	SM-81 (94) C-1000 or similar	EQ parametric	cardioid condenser
6.	AMBIENT right	SM-81 (94) C-1000 or similar	EQ parametric	cardioid condenser
7.	VOC	SM(Beta) 58	comp	
8.	VOC	wireless microphone	comp	
9.	LINE in left			
10.	LINE in right			
11.	TB – talk back	SM(Beta) 58		Microphone With the mixer front
	FX1-L – plate	M-One SPX-990 (1000, 2000) Rev-500, PRO-R3 PCM-81 (91) MPX 1 (200, 500) ...		drum / instrument fx return
	FX1-R – plate			
	FX2-L – hall, room			vocal fx return
	FX2-L – hall, room			
	FX3-L – delay	D-Two SPX-990 (1000, 2000) MPX 1 (200, 500) ...		tap tempo delay return
	FX3-R – delay			