

SCHEDA TECNICA

Canto la storia dell'astuto Ulisse

Personale: 3 attori e 1 tecnico

Durata spettacolo: 60min

Tempo di montaggio: 5h

Tempo di smontaggio: 1h30min

Spazio scenico e regia

- Dimensioni minime palcoscenico: m 8 x 7 x 5
- Quinte: nere, oscurità totale in palco e platea (unica eccezione: sistemi di sicurezza previsti dalla legge)
- Graticcia: americana frontale, americana di sala
- Regia luci/audio: a fondo sala con ritorni

Carico elettrico massimo: 25kW

Luci

- 24 Ch. Dimmer 2,5 kW
- 18 PC 1000W con bandiere e portafiltri
- 4 sagomatori 25°/50°
- 2 Gabbie per tagli (5 alloggi cadauna)
- 1 Scala puntamenti
- 1 Scala 2m
- Cavi, prolunghe, sdoppi, ganci

Audio

- 1 Mixer 4+4 ch. con effetto reverbero
- 1 Radiomicrofono con archetto
- 2 monitor da palco
- 1 Cavo collegamento PC
- Casse di potenza adeguate alla sala

Camerini: 2

Aiuto su piazza (contattare la Direzione tecnica)

- 1 elettricista
- 1 macchinista
- 1 aiuto carico/scarico

SCHEDA TECNICA

Canto la storia dell'astuto Ulisse

Concerto per ombre e voci

Personale: 1 attori, 4 cantanti e 1 tecnico

Durata spettacolo: 60min

Tempo di montaggio: 5h

Tempo di smontaggio: 1h30min

Spazio scenico e regia

- Dimensioni minime palcoscenico: m 8 x 7 x 5
- Quinte: nere, oscurità totale in palco e platea (unica eccezione: sistemi di sicurezza previsti dalla legge)
- Graticcia: americana frontale, americana di sala
- Regia luci/audio: a fondo sala con ritorni

Carico elettrico massimo: 25kW

Luci

- 24 Ch. Dimmer 2,5 kW
- 18 PC 1000W con bandiere e portafiltri
- 4 sagomatori 25°/50°
- 2 Gabbie per tagli (5 alloggi cadauna)
- 1 Scala puntamenti
- 1 Scala 2m
- Cavi, prolunghe, sdoppi, ganci

Audio

- 1 Mixer 8 canali + 4 stereo con effetti
- 1 Radiomicrofono con archetto
- 4 microfoni Shure SM58 o superiori
- 4 aste microfonico con stortino
- 4 monitor da palco
- 1 Cavo collegamento PC
- Casse di potenza adeguate alla sala

Camerini: 4

Aiuto su piazza (contattare la Direzione tecnica)

- 1 elettricista
- 1 macchinista
- 1 aiuto carico/scarico