

# Technische fiche – William Boeva :

## “Reset”: (versie 22/09/17)

### Regie

Licht en geluid worden bediend **vanuit de zaal**.  
Gelieve hiermee rekening te houden bij de ticketverkoop.  
(Regie zit m.a.w. midden in de zaal en niet in een aparte regiekamer)

Gelieve voldoende regielampjes te voorzien.  
Graag aparte stroomcircuits voor licht en geluid.

### Licht

Chamsys lichttafel wordt door de productie zelf voorzien.  
Het plaatsen en richten gebeurt **in samenwerking met 2 ervaren technici van het huis**.  
Alle theaterlicht dient geplaatst/gehangen te worden volgens bijgevoegd lichtplan.  
Zaallicht op dimmer.

### Geluid

In de regel gebruikt de techniker van William Boeva de geluidsinstallatie van de zaal.  
**Een kwalitatieve PA is noodzakelijk voor een geslaagde voorstelling.**

Als dit niet het geval is, kan er via Theatech ([info@theatech.be](mailto:info@theatech.be), zie contact onderaan TF) extra geluid worden bijgehuurd. Gelieve ons daar tijdig van op de hoogte te brengen.

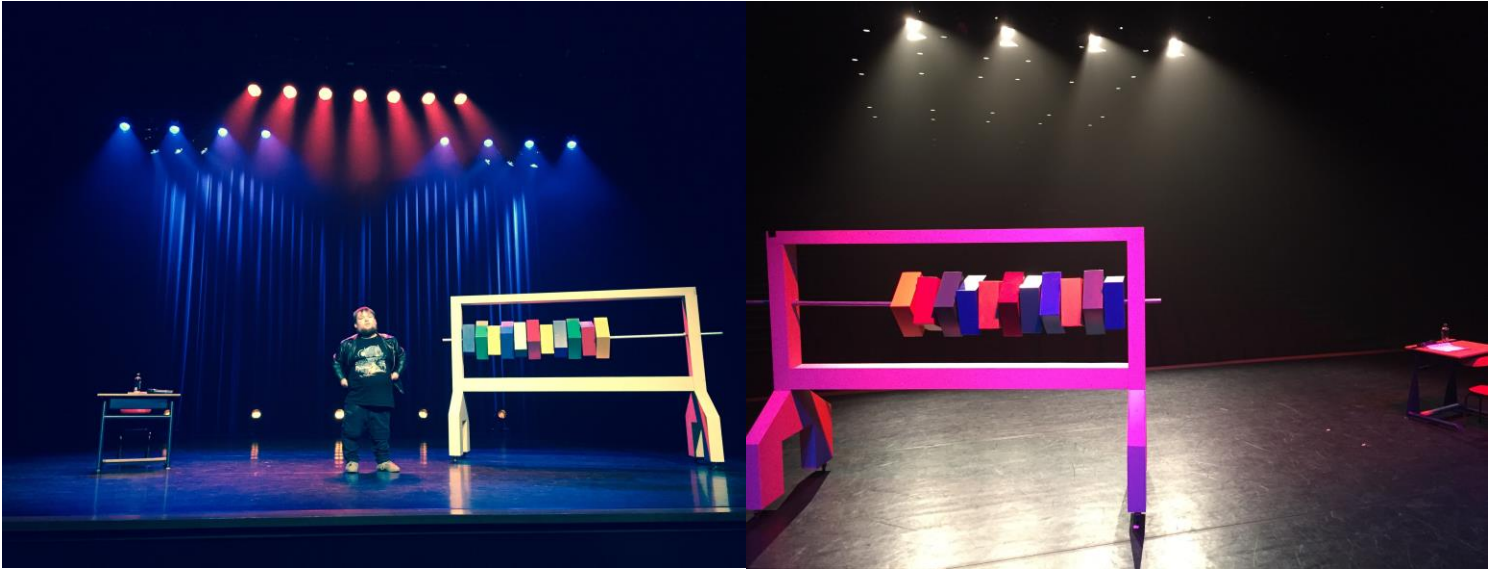
Wij brengen zelf een headset mee (Sennh. EW100G3) en prikken in op de geluidstafel van de zaal. Graag een KWALITATIEVE compressor voor de stem voorzien aub!!

- 2x Wireless handheld op statief door zaal te voorzien. Deze worden in de voorstelling gebruikt!
- 2x Wedge voorzien (jardin en Cour op podium – 1 AUX)
- 2x 31 bands EQ voor de front.

### Tijdens de voorstelling

Graag twee flesjes plat water voorzien **met kroonkurken!**

## Decor



Het decor bestaat uit een telraam, een schoolbankje en een bijhorend stoeltje (zie Foto)

## Podium

Speelvlak : minimum 10m breed **x 11m diepte** - hoogte zaal : min 5m

## Catering

Gelieve 4 warme maaltijden te voorzien 2u voor aanvang

Graag 1 x geen ananas, vis en zeevruchten, komkommer en pijnboompitten

Graag 1 x geen pasta, aardappelen, brood...

Vanaf aankomst tot vertrek techniek graag ook koffie, plat water, frisdranken te voorzien.

Vers fruit in de artiestenfoyer wordt zeker en vast geapprecieerd!

## Loges

2 verwarmde loges met stromend (warm) water en een douche.

## **Aankomstuur/Parkeren**

**!BELANGRIJK! Graag een gratis parkeerplaats voorzien onmiddellijk bij de artiesteningang. Er is een voertuig met een rechtsgeldige gehandicaptenkaart in de ploeg.**

Daarnaast nog 2 parkeerplaatsen voorzien voor techniek en mangement.

Aankomst techniek in overleg rond 13u.

Aankomst artiesten rond 17u30.

Onder voorbehoud van andere afspraken met het theater.

## **De voorstelling**

De voorstelling duurt 90 min zonder pauze.

Gelieve er voor te zorgen dat de eerste rijen altijd bezet zijn, dit vanwege de interactieve aard van de voorstelling.

## **Na de voorstelling**

moet(en) de techniker(s) aanwezig blijven, kwestie van samen nog een goeie pint te pakken.

## **Bij vragen of problemen :**

### **Management :**

Peter Rogiers

++ 32 (0) 0478 / 594 973 – peter.rogiers@broedbloeders.be

### **Techniek :**

Matisse De Grootte

0478 01 13 32

Een recente update van deze TF vindt u altijd op onze site:

[www.theatech.be](http://www.theatech.be)

Graag ook rekening houden met eventuele kleine wijzigingen van de technische fiche of lichtplan.

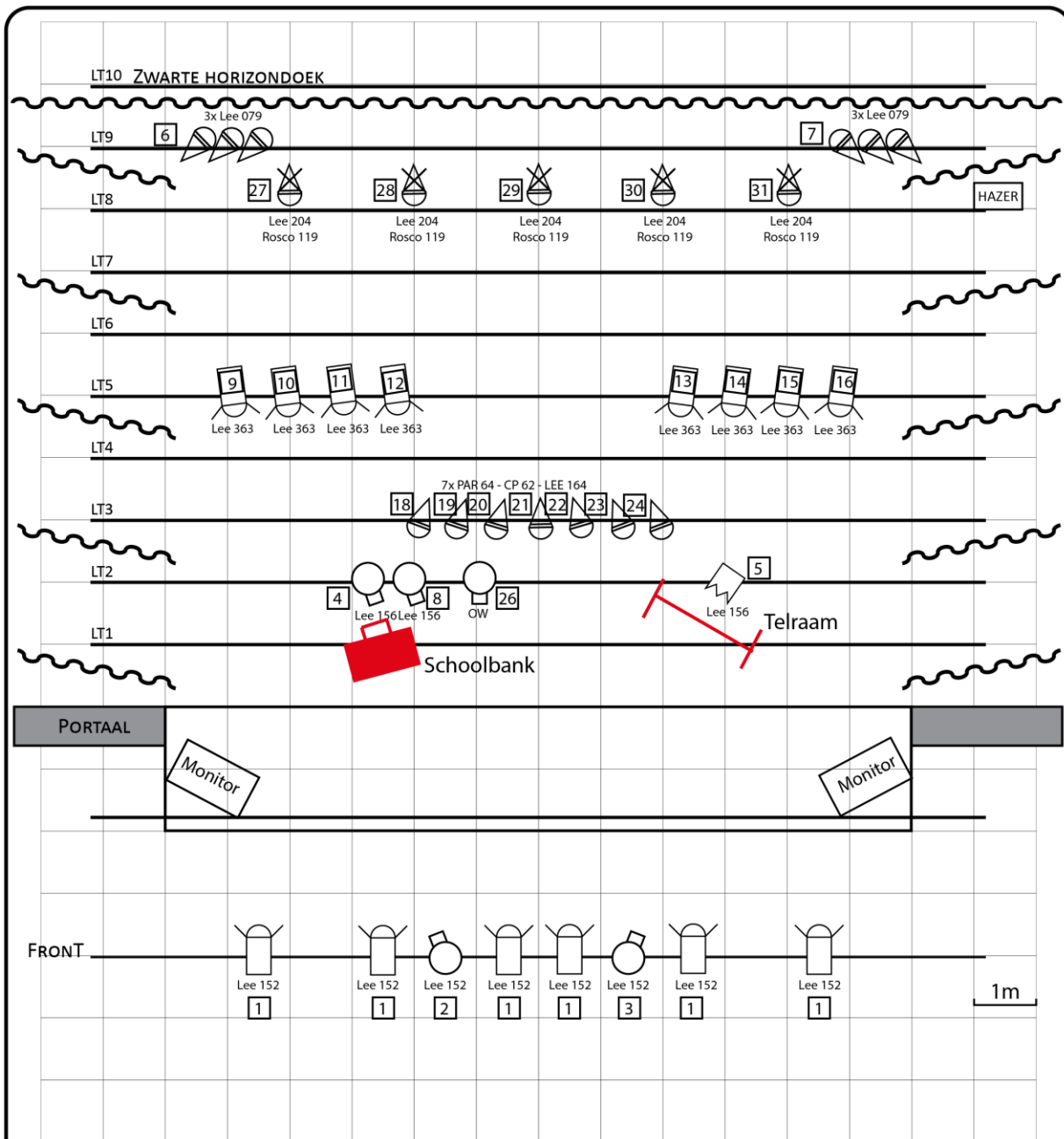
Bedankt op voorhand, wij zien alvast uit naar een vlotte samenwerking!!

*Noot :*

*Elke schade aangebracht en/of veroorzaakt door het publiek of de organisator aan technisch materiaal, decor en/of bijbehorende instrumenten van de artiest, wordt door de organisator volledig vergoed tegen taxatiewaarde. De organisator staat in voor de veiligheid van 'alle materiaal en persoonlijke bezittingen' van de artiest en begeleiders/crew. Hij/zij wordt verantwoordelijk gesteld bij diefstal.*








# Lichtplan :

AR/WB 130317



**[TheaTech]**  
 THEATERTECHNIEK  
 +32 (0) 474 51 48 00  
 WWW.THEATECH.BE  
 INFO@THEATECH.BE

Broedbloeders - William Boeva "Reset"

-  PC 1kw / Barndoors
-  PC 1KW
-  ACP/Horizon 1kw
-  fresnel 1kw
-  Profiel 1kw met Gobohouder en iris
-  Par 64  
CP60 CP61 CP62
-  Vloerstatief