

Technische fiche **Het Zonnetje In Huis** voor in theater.

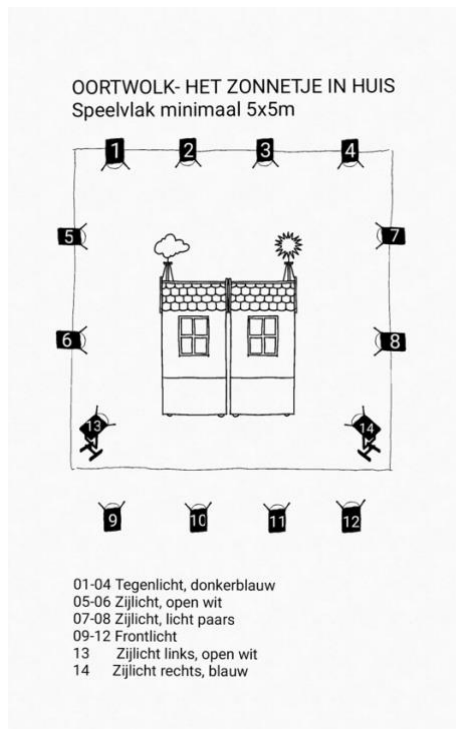
Contactpersoon gezelschap:	Bas Klemann (acteur) 0644642122 info@theateroortwolk.nl
Aantal personen:	2
Duur van de voorstelling:	50 Minuten (incl nagesprek)
Speeloppervlakte (bxdxh):	5(d)x 7(b)x 4 (h)
Kleedruimte:	Aangrenzend en verwarmd
Maximaal aantal bezoekers:	150 Bezoekers (School) 250 Bezoekers (Regulier)
Aankomsttijd:	1,5 uur van tevoren
Opbouwtijd:	1 uur
Afbreektijd:	1 uur
Benodigde externe technici:	1 (Het gezelschap neemt geen eigen technicus mee)
Geluid:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gezelschap brengt eigen geluidsinstallatie mee, inclusief boxen (evt graag doorprikken op boxen theater), bedient geluid zelf tijdens voorstelling</li><li>• In geval van schoolvoorstelling: graag leent gezelschap 2 headsets van theater</li></ul>
Licht:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lichtplan aanwezig</li></ul>
Afstopping:	Zwart/donker rondom
Verduistering:	Zeer wenselijk
Decor:	Op het toneel staan twee houten huisjes (deze kunnen bewegen, staan op wielen) en de geluidsinstallatie voor de muziek.
Risico's:	Geen
Bijzonderheden:	Geen

Buro Bannink behoudt zich het recht voor de voorstelling(en) te annuleren als aan bovenstaande technische eisen niet is voldaan. De uitkoopsom wordt in dat geval volledig in rekening gebracht.

Indien deze technische lijst vragen of problemen oplevert, gaarne contact opnemen met:  
Of bovenstaande contactpersoon of artistiek leider Suzanne van der Horst  
0626072404  
suzanne@theateroortwolk.nl

buro  
bannink.





Cue	Scènemoment	Duur wissel licht	Plan
1	Inloop		De twee huisjes staan naast elkaar midden van toneel. Spannend schemerlicht. +publiekslicht +Tegenlicht donkerblauw maar net aan. +Zijlicht O/W links 1 spot strijklicht langs gevel +Vloerspot, met kleppen, linksvoor. Bovenkant afgeklept zodat het licht niet boven de huisjes doorslaat en het zonnetje niet vol aanlicht.
2	Publiek zit/deur dicht	5 sec	Publiekslicht uit
3	<b>Audio cue:</b> Vertelstem stelt de huisjes en de burens voor "Volgens mij gaat het beginnen..." langzame fade naar eerste speellicht. <b>DE OCHTEND.</b> Op volle sterkte als Iggy achter het raampje verschijnt. Licht al nodig over de volle breedte van de speelvloer.	7 sec	+Tegenlicht feller +beide spots zijlicht O/W links, feller +Vloerspot Links, feller +Frontlicht
4	<b>Audio cue:</b> Discomuziek	2 sec	+Zijlicht links knippert (langzaam) op de beat van de muziek +Zijlicht rechts, 2 spots lichtpaars, komen erbij en knipperen mee -Frontlicht dimmen +Vloerspot links dimmen, dient als frontje op de raampjes van de huisjes
5	<b>Audio cue:</b> Discomuziek uit	3 sec	-knipperen van zijlicht houdt op, spots blijven wel aan.

6	<p><b>Audio cue:</b> Vertelstem "De één speelt terwijl de ander slaapt, wat was dat een vreemde show"</p> <p>Start Vertelstem is cue voor Time in van circa 1 minuut naar de 2<sup>e</sup> speelstand. <b>DE MIDDAG.</b> Dit is de meest lichte speelstand, de zon hoog aan de hemel.</p>	50 sec	<p>+ Tegenlicht feller</p> <p>+Zijlicht links, O/W</p> <p>+Zijlicht rechts, lichtpaars</p> <p>+Frontlicht</p> <p>-Vloerspots mogen uit, tenzij ze nog een mooi sferisch effect toevoegen.</p>
7	<p><b>Decor verandering cue:</b> Scheldwoorden/ ruzie vanuit ramen mondt uit in SCHEETGELUIDEN maken naar elkaar. Na laatste scheetgeluid, gaan raampjes dicht. Gaat over in geluiden in de huisjes. TIJDENS gerommel in en met de huisjes LANGZAME FADE naar donkerder (zoals inlooplicht) tot ze uit elkaar klappen. FADE is klaar als huisjes (uit elkaar) stilstaan op toneel. Begin van <b>DE AVOND/ NACHT.</b></p>	50 sec	<p>-Tegenlicht donkerder</p> <p>-Zijlicht links, O/W, uit</p> <p>-Zijlicht rechts, lichtpaars donkerder</p> <p>-Frontlicht uit of bijna uit</p> <p>+ Vloerspot rechts, donkerblauw/paars zacht aan</p>
8	<p><b>Bewegings cue:</b> Na 3<sup>e</sup> keer vertelstem over audio en aansluitend krekkelgeluiden. Iggy komt uit haar huisje en kijkt naar de sterrenhemel. Zij wekt meneer Snor, Snor opent zijn raampje.</p>	3 sec	<p>+ Vloerspot op rechts feller branden omdat die dient als frontlicht op meneer Snor in het raampje, (misschien ook zijlicht rechts feller). Verder licht hetzelfde als stand 07.</p>
9	<p><b>Audio cue:</b> Iggy en Snor beginnen de sterren te dansen, muziek gaat aan (en dit mondt uit in het dansen met de huisjes.) Danslicht. Als ze de vissen-beweging 2<sup>e</sup> keer maken = cue</p>	10 sec	<p>+ Tegenlicht iets feller</p> <p>+ Zijlicht rechts iets feller</p> <p>+ Vloerspot rechts iets feller</p> <p>+ Voerspot links ook aan</p> <p>+ Zijlicht links iets aan zodat er geen echt donkere plekken op toneel zijn</p> <p>+ Frontlicht aan ter ondersteuning (MAAR HET BLIJFT NACHT)</p>
10	<p><b>Audio cue:</b> De huisjes staan (nadat ze aan elkaar vast 3 tot 4 keer hebben rondgedraaid als geheel) <b>stil</b> met de raampjes weer naar voren. Vertellerstekst over audio vangt weer aan: "Jaaa, ik wist het wel" = cue</p>	5 sec	<p>- Vloerspots uit</p> <p>Licht hetzelfde als stand 03 (<i>DE OCHTEND</i>)</p>
11	<p><b>Tekst cue:</b> Iggy en Snor praten vanuit de raampjes als een soort laatste toegift. Iggy: 'Nou, als u uitgesprongen bent, krijg ik 'm graag weer terug.' Mr Snor: 'Dat is goed. Toink toink toink toink...'</p> <p>Raampjes dicht, gordijntjes dicht.</p>	3 sec	<p>Fade out naar black out</p>
12	<p>Applaus</p>	2 sec	<p>Succeslicht zoals stand 06 (<i>DE MIDDAG</i>)</p>
13	<p>Nagesprek en interactie publiek</p>	3 sec	<p>+Klein beetje publiekslicht</p> <p>Licht verder hetzelfde als stand 08</p>

Evt voor KLEIN THEATER Cue-list simpele versie:

Cue	Scènemoment	Duur wissel licht	Plan
1	Inloop		De twee huisjes staan naast elkaar midden van toneel. Spannend schemerlicht. +publiekslicht +Tegenlicht donkerblauw maar net aan.
2	Publiek zit/deur dicht	5 sec	Publiekslicht uit
3	<b>Audio cue:</b> Vertelstem stelt de huisjes en de burens voor en bij de tekst: "Volgens mij gaat het beginnen." langzame fade naar eerste speellicht. Licht nodig over de volle breedte van de speelvloer.	7 sec	+Tegenlicht feller +Frontlicht +Zijlicht evt
4	<b>Audio cue:</b> Discomuziek	2 sec	+ Disco effect: knipperende en/of bewegend en gekleurd licht
5	<b>Audio cue:</b> Discomuziek uit	3 sec	-knipperen van zijlicht houdt op +Plan 3 komt terug
6	<b>Bewegings cue:</b> Na 3 <sup>e</sup> keer vertelstem over audio en aansluitend krekelgeluiden. Krekelgeluiden = cue!	3 sec	-Geheel donkerder en blauwer als mogelijk (het is nacht)
7	<b>Audio cue:</b> De huisjes staan (nadat ze aan elkaar vast 3 tot 4 keer hebben rondgedraaid als geheel) <b>stil</b> met de raampjes weer naar voren. Vertellerstekst over audio vangt weer aan: "Jaaa, ik wist het wel" = cue	5 sec	Licht hetzelfde als stand 03
8	<b>Tekst cue:</b> Iggy en Snor praten vanuit de raampjes als een soort laatste toegift. Iggy: 'Nou, als u uitgesprongen bent, krijg ik 'm graag weer terug.' Mr Snor: 'Dat is goed. Toink toink toink toink...' Raampjes dicht, gordijntjes dicht.	3 sec	Fade out naar black out
9	Applaus	2 sec	Succeslicht
10	Nagesprek en interactie publiek	3 sec	+Klein beetje publiekslicht Licht verder hetzelfde als stand 03