

theater für ein junges publikum



**überzwerg**  
Theater am Kästnerplatz

überzwerg unterwegs

**Produktion: Der Fabelhafte Die**

Spieldauer: 55 Minuten

**Altersbegrenzung: 9+**

**Zuschauerbegrenzung: maximal 150 Personen**

### Technische Anforderungen

**Stand: 26.04.2024**

**Unser Team** für die Produktion **Der Fabelhafte Die** besteht in der Regel aus **5 Personen**:

- 3 Schauspieler\*innen
- 1 Techniker\*in
- 1 Abendspielleitung

### **Transporte und Helfer\*innen**

Für Auf- und Abbau der Kulisse sowie zum Ent- und Beladen benötigen wir 2 Helfer\*in-nen. Der/die Veranstalter\*in trägt Sorge für einen freien Bühnenzugang am Auf- und Abbautag, und sichert die Verfügbarkeit von Parkplätzen für unsere Fahrzeuge (1 Transporter, 1 PKW) in unmittelbarer Umgebung des Gastspielortes für die Dauer des Aufenthalts. **Der Ladeweg zur Spielfläche muss mit dem größten Kulisseanteil (2,70m x 1,05m x 1,95m, l x b x h) passierbar sein.**

### **Bühne**

- Mindestmaße: **9,00m (Breite) x 7,00m (Tiefe) x 3,6m (Höhe)**
- Eine schwarze, ebene, rutschfeste Szenenfläche wird vorausgesetzt. In jedem Fall muss der Boden splitterfrei und sauber sein!
- Die Kulisse besteht aus einem 5m breiten, 3,5m hohen Lamettavorhang, einem runden Bodenbelag Ø 4,5m und einem rollbaren „Schränk“ (1,75m x 1,75m x 2,70m, l x b x h). Für den Vorhang benötigen wir 3 Hängepunkte in etwa 3,5-4,5m Höhe, 5,5m von der Vorderkante der Spielfläche entfernt (siehe Bühnenplan). Hinter dem Hängepunkt muss mindestens 2m Bühnentiefe bis zur Wand / Aushang verbleiben. Der Bodenbelag wird mittels Tanzbodenband verklebt
- Schwarze Spielflächenbegrenzung seitlich und hinten (Wände oder Aushang)
- Im Stück kommt kurzzeitig eine kleine Nebelmaschine zum Einsatz (Rauchwarnmelder abschaltbar?)

### **Saal**

- in der Zuschauerzahl entsprechend großer Raum mit guter natürlicher Akustik.
- Ideal sind ansteigende Zuschauerränge und eine ebenerdige Spielfläche. Eine klassische Guckkastenbühne geht auch, vergrößert allerdings die Distanz zwischen Schauspielern und Publikum und verschlechtert mitunter die Sichtlinien.
- **Vollständige Verdunkelung muss gewährleistet sein!**
- Die Bestuhlung des Saals durch den Veranstalter möglichst nah an der Szenenfläche, sollte bis zum Beginn der Durchlaufprobe abgeschlossen sein.

### **Licht, Ton und Strom**

#### **Theaterkonto**

Sparkasse Saarbrücken  
BLZ 590 501 01  
Konto 94 391

**IBAN:** DE06 5905 0101 0000 0943 91  
**BIC:** SAKSDE55XXX

#### **Spendenkonto**

Sparkasse Saarbrücken  
BLZ 590 501 01  
Konto 90 005 018

**Steuer-Nr.** 040/140/00688

- Min. 36 Ch Lichtanlage DMX512 gesteuert, Scheinwerfer siehe Beleuchtungsplan, Pult wird mitgebracht. Überzwerg kann nach Rücksprache Scheinwerfer, sowie benötigte Dimmer und Verkabelung mitbringen.
- Benötigte Stromanschlüsse auf der Bühne: 1 Stromkreis 10 A Schuko (Nebelmaschine)
- Benötigte Stromanschlüsse, davon ausgehend, dass **keine** Lichtanlage vor Ort ist:
  - 1 CEE 63 A in Bühnennähe („Starkstrom“)
- 1 Stromkreis 16 A Schuko (normale Steckdose mit eigener Sicherung)
- Eine für den Saal ausreichende Tonanlage für Stereozuspielung vom Laptop (Miniklinke) und eine Sendestrecke mit Handsender (Sennheiser EW E-Band, wird mitgebracht) 1 Auxweg, Postfade, für 2 Monitorlautsprecher, je einer Bühne links und einer Bühne rechts,
- Steuerung in unmittelbarer Nähe der Lichtregie. Überzwerg kann nach Rücksprache eine Tonanlage mitbringen. (1x 16A Schuko)

#### **Zeiten und Personalbedarf** (Angaben bei vorhandener und vorinstallierter Technik)

- Anlieferung und Aufbau:  
1 Arbeitstag vor dem 1. Veranstaltungstag, Dauer: ca. 6 Stunden,  
1 **überzwerg**-Techniker\*in, 2 Helfer\*innen (Veranstalter) für ca 1,5h,  
1 Haus-/Ton-/ Licht-techniker\*in (Veranstalter) zur Einweisung und Unterstützung beim technischen Einrichten und Einleuchten
- Durchlaufprobe:  
In der Regel am Abend des Aufbautages oder am 1. Veranstaltungstag, ca. 3h vor Vorstellungsbeginn, Dauer: ca. 2h, **überzwerg**-Team, 5 Personen
- Abbau:  
Direkt im Anschluss an die letzte Vorstellung **überzwerg**-Team, 2 Helfer\*innen (Veranstalter) für ca. 1h

#### **Sonstiges**

- Der Veranstaltungsort sollte in unmittelbarer Bühnennähe über folgende Einrichtungen verfügen:
  - 2 saubere Garderoben, o.ä. hergerichtete Räume mit Tischen, Stühlen, Spiegeln (möglichst beleuchtet) und Kleiderhaken (insg. 2 Plätze, 1 Dame, 2 Herren)
  - ein bis zwei Wasserbecken mit Warmwasser
  - Toiletten und Duschen in unmittelbarer Nähe der Garderoben
  - wichtig für die kalten Jahreszeiten: Die Garderoben müssen geheizt sein.
- **Für den gesamten Anwesenheitszeitraum des überzwerg - Teams bitten wir um einen kleinen Imbiss (Kaffee, Tee, Wasser, belegte Brötchen, Obst) in der Nähe der Garderoben für die Schauspieler\*innen, die Technik und die Abendspilleitung.**

#### **bei Rückfragen**

##### **• Technik**

+49(0) 681 958283-17  
[technik@ueberzwerg.de](mailto:technik@ueberzwerg.de)  
  
 Thomas Braun  
 +49(0) 170 7474700  
[th.braun@ueberzwerg.de](mailto:th.braun@ueberzwerg.de)

##### **• Künstl. Betriebsbüro**

Elke Trenz  
 +49(0) 681 958283-0  
[kontakt@ueberzwerg.de](mailto:kontakt@ueberzwerg.de)



# Kanalbelegung DER FABELHAFTE DIE

theater überzwerg

Stand 18.04.2024

Check: Nebelmaschine Fluid + Strom, Funkmikro (Batterien), Kaltgerätekabel  
für Schrank, Seifenblasenmaschine (Batterien)

Ch	DMX	Gerät/Position	Funktion/Ausleuchtung	Filter
1		Profiler 1,2 kW	Schrank geöffnet ganz	201
2				
3		Profiler 1,2 kW	Spot DFD 3m Bahn über Kreis, personenhoch im Schrank	
4		PC 1kW	ganzer Kreis, am Schrank personenhoch	
5				
6		Profiler 1,2 kW	Schrank geöffnet ganz	201
7		PC 1,2 kW	Spiel Kreis Jardin --> Cour	
8		PC 1 kW (RJ)	Spiel Kreis + 1/2 Jardin Kalt	201
9		PC 1,2 kW	Spiel Kreis Jardin --> Mitte	
10		PC 1,2 kW	Spiel Kreis Jardin --> Mitte	
11		PC 1 kW (RJ)	Spiel Kreis + 1/2 Cour Kalt	201
12		PC 1,2 kW	Spiel Kreis Cour --> Jardin	
13		PC 2kW fresnel	Lateral über Kreis	
14				
15		PC 1kW	Spiellicht Jardin mit Übergang auf Kreis	
16		PC 1kW	Spiel Kreis Jardin, Personenhoch am Schrank	
17		PC 1kW	Spiellicht Kreis Kalt Jardin --> Cour	201
18		PC 1kW	"Mikrospot Kreis Mitte vorne	
19		PC 1kW	Spiellicht Kreis kalt Cour --> Jardin	201
20		PC 1kW	Spiel Kreis Jardin, Personenhoch am Schrank	
21		PC 1kW	Spiellicht Cour mit Übergang auf Kreis	
22		PC 0,5 kW	Spot auf Kisten Cour	
23		PC 2kW fresnel	Lateral über Kreis	
24		Saal	Saal	
25		PC 0,5kW	Schrank Jardin	
26		PC 0,5 kW	Schrank Mitte	
27		PC 0,5kW	Schrank Cour	
28		ETC S4 Juniorzoom	weicher Spot auf Tunnelbild	200
29		PC 0,5kW	Spot auf Kisten Cour kalt	201
30				
31				
32				
33		PC 0,5kW	Schrank+ 1/2 Oberkörper hinter Vorhang (Anfangsszene)	201+21
34		PC 1kW RJ Klarlinse	Seitenlicht Kreis Jardin --> Cour	
35		PC 1kW RJ Klarlinse	Seitenlicht Kreis Cour--> Jardin	
36		PC 1kW	Kreis rund von oben	201
37				
38				
39				
40		PC 1KW	Hinterlicht Jardin	201
41		PC 1KW	Hinterlicht Kreis	201
42		PC 1KW	HinterlichtCour	201
43				
44		Bodenkanal hi. Mitte	Kaltgerätestecker für Schrank	
45		PC 1kW	warmes Hinterlicht durch Schrank	204
46		PC 1kW	Hinterlicht Vorhang	201
47		PC 1kW	Hinterlicht Vorhang	201
48		PC 1kW	Hinterlicht Vorhang	201







