

LINE-UP & INPUTS

Drums (Sebastian)

- Kick - Mikrofon (z. B. Shure Beta52 / AKG D112)
- Snare - Mikrofon (z. B. SM57)
- HiHat - Kleinmembran-Kondensator (z. B. KM184 / SM81)
- Tom 1 - Clip-Mikrofon / SM57
- Tom 2 - Clip-Mikrofon / SM57
- Floor Tom - Clip-Mikrofon / SM57
- Overhead L - Kleinmembran-Kondensator
- Overhead R - Kleinmembran-Kondensator

Bass (Rouven)

- E-Bass - DI-Box und/oder DI-Out (alternativ Amp-Mikrofon)

Gitarre 1 (Marc)

- E-Gitarre 1 - Amp-Mikrofon (z. B. SM57 / e906)
- Akustikgitarre 1 & 2 (2x DI-Box oder Stereo-DI)

Gitarre 2 (Tobi)

- E-Gitarre 2 - Amp-Mikrofon (z. B. SM57 / e906)
- Akustikgitarre 3 - DI-Box

Vocals (Marc, Rouven)

- Lead Vocals - Gesangsmikrofon (z. B. SM58 / Beta58 / SM7 o.ä.)
- Backing Vocals - Gesangsmikrofon (z. B. SM58 / Beta58 / SM7 o.ä.)

Playbacks & Effekte

- 3x AUX-Kanäle: 1x Stereo (Playback), 1x Mono (Clicktrack) von Stage zu FOH
(können wir bei Bedarf autark regeln über eigenes Monitor-Rack)

Hinweis: alle Mikrofone können wir bei Bedarf selbst stellen (nach Absprache!)

MONITORING

- Band nutzt eigenes In-Ear Monitoring (IEM), 3x Funk & 1x Kabel
- Erforderlich: 4 oder 5 getrennte Aux-Wege (mono), wenn möglich Drums in Stereo

VIDEO

- 1x Beamer mit Wide Angle Lens (bereitgestellt durch Venue/Technik), HDMI/SDI o.ä. Strecke
Hinweis: Beamer und Strecke können wir bei Bedarf selbst stellen (nach Absprache!)
- Zuspielung von Videoinhalten durch die Band (eigenes MacBook) von Stage

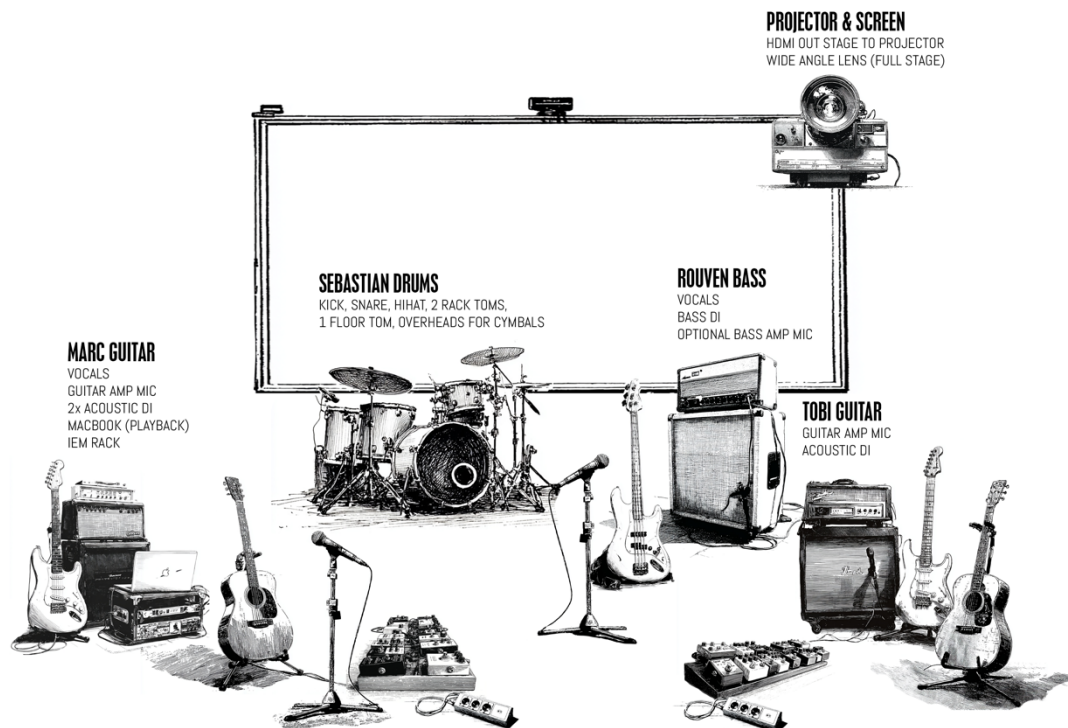
STAGE REQUIREMENTS

- Mind. 16-20 Mic/DI Inputs an Stagebox/Snake
- 230V Stromanschlüsse auf Bühne (für Monitor-Rack, Pedalboards, Amping)
- Stabile Stativ für:
 - Drums (2x Overheads, 1x HiHat, ggfs. Snare/Toms)
 - 2x Gitarrenamps (bei Bedarf stellen wir Cap Clamps oder e906 hängend)
 - 2x Vocals

INPUT LIST

Kanal	Instrument	Quelle
1	Kick	Mic
2	Snare	Mic
3	HiHat	Mic (Kleinmembran)
4	Tom 1	Mic
5	Tom 2	Mic
6	Floor Tom	Mic
7	OH L	Mic
8	OH R	Mic
9	E-Bass	DI
10	E-Gitarre 1	Amp-Mic
11	E-Gitarre 2	Amp-Mic
12	Akustikgitarre 1	DI
13	Akustikgitarre 2	DI
14	Akustikgitarre 3	DI
15	Vocals Lead	Mic
16	Vocals Backing	Mic
17	Playback L	DI (Laptop/Interface)
18	Playback R	DI (Laptop/Interface)
19	Playback Clicktrack	DI (Laptop/Interface)

STAGE PLAN



LIGHTING CONCEPT

Die Show wird nahezu vollständig von Video-Projektionen und Visuals begleitet. Um deren Kontrast und Sichtbarkeit zu erhalten, sollte **direktes sowie möglichst auch diffuses/Streulicht auf die hintere Projektionsfläche vermieden bzw. auf ein Minimum reduziert werden.**

Die Video-Projektion selbst erzeugt – abhängig von der Position des Projektors – bereits eine gewisse farbliche Ausleuchtung der Musiker. Idealerweise erhalten die Musiker daher **gezieltes Front-/Oberlicht und/oder Seitenlicht**, während die Projektionsfläche möglichst dunkel bleibt.

Bei Song 3 „Lyra-La“ (Timecode) und Song 9 „Wax Phobia II“ (Timecode) gibt es **keine Video-Projektion**. Hier kann entsprechend mit einem vollständigen Lichtsetup gearbeitet werden, einschließlich der Ausleuchtung der hinteren Wand/Projektionsfläche. Die beiden Songs dürfen dabei gerne als **bewusste Licht-Highlights innerhalb des Sets** verstanden und entsprechend **mutig und ausdrucksstark gestaltet** werden.

Song 3 „Lyra-La“:

Die gesamte Bühne soll während des Stücks in **tiefes Blau getaucht** werden. Die Lichtstimmung unterstützt den Inhalt des Songs: Der Protagonist ertrinkt friedlich im Meer.

PROJEKTIONSFLÄCHE / LEINWAND

Idealerweise steht eine **professionelle Projektionsleinwand** zur Verfügung. Sollte keine vorhanden sein, benötigen wir eine **möglichst große, matte und absolut faltenfreie Projektionsfläche**, die straff gespannt oder anderweitig glatt ausgeführt ist.

Heller bzw. weißer Bühnenmolton ist hierfür zu bevorzugen, da er eine gute Helligkeit und Farbwiedergabe der Visuals ermöglicht. Sollte keine helle Projektionsfläche verfügbar sein, ist **im Ausnahmefall auch schwarzer Bühnenmolton** möglich. Hierfür ist jedoch eine entsprechend hohe Projektorleistung erforderlich, da schwarzer Molton deutlich mehr Licht absorbiert.

Unabhängig vom Material sollte die Projektionsfläche möglichst **frei von direktem Bühnen- und Streulicht** bleiben, um Kontrast, Farbwirkung und Sichtbarkeit der Visuals nicht zu beeinträchtigen.