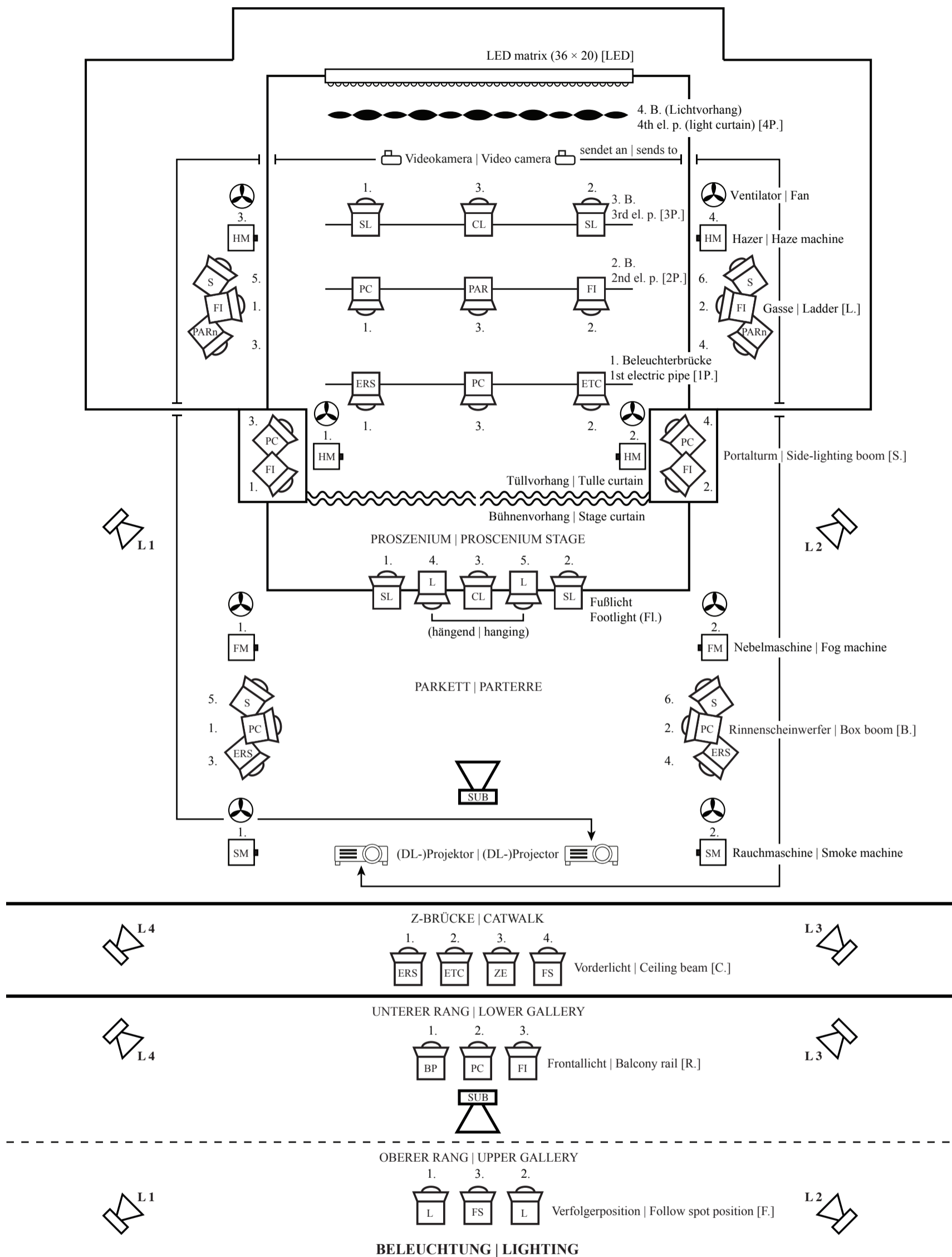


SCHEMATISCHE ÜBERSICHT | SCHEMATIC OVERVIEW



BELEUCHTUNG | LIGHTING

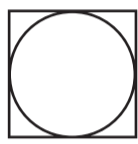
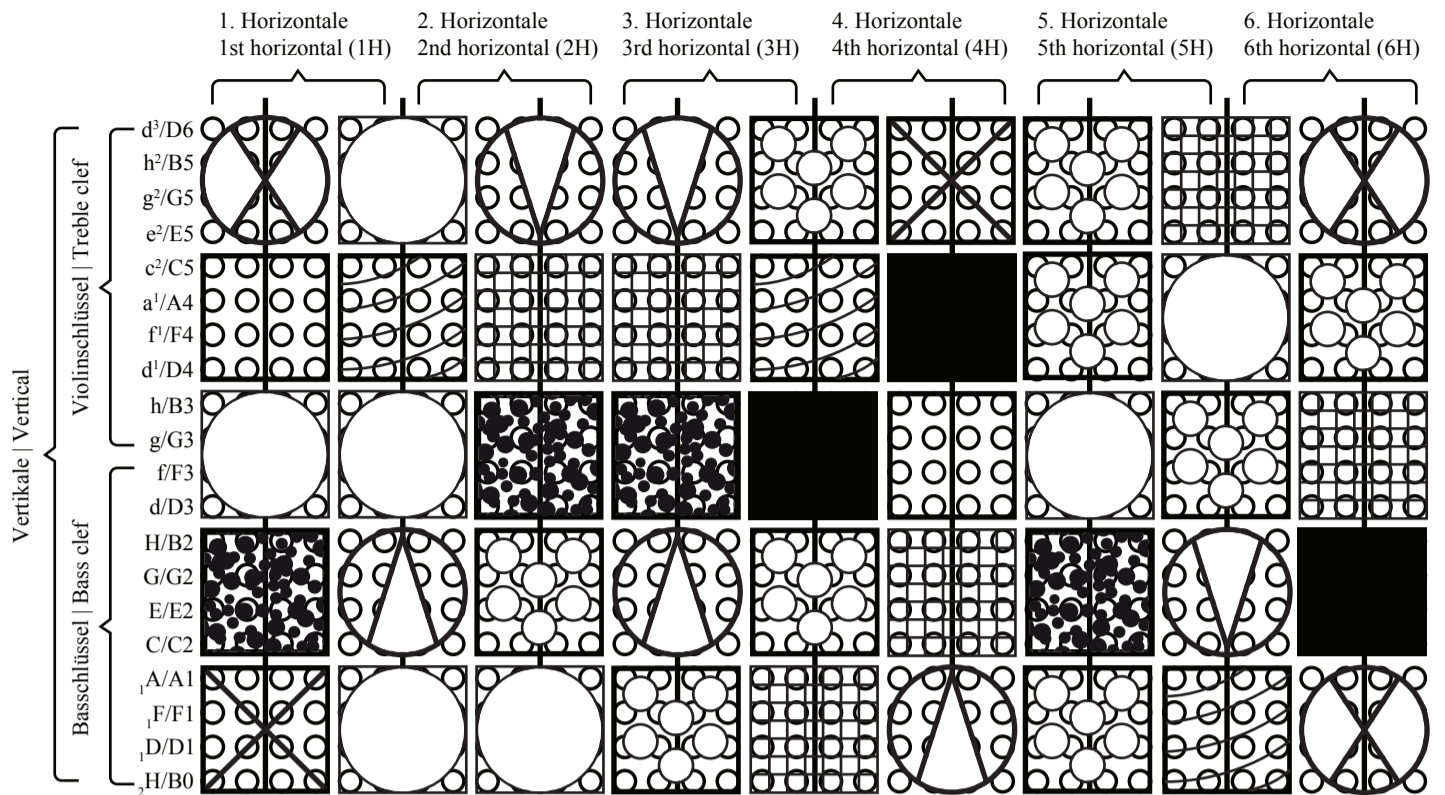
- BP = **Parabol-Spiegelscheinwerfer** (ohne Linsen) | **Beam projector** (lensless)
- PC = **Planokonvex-Linsenscheinwerfer** & Flügeltor | **Plano-convex instrument** & barndoor
- FI = **Stufenlinsenscheinwerfer** & Flügeltor | **Fresnel instrument** & barndoor
- PARn = **Source Four / 4WD PARnel**
- PAR = **PAR-Scheinwerfer** & Flügeltor | **Parabolic aluminised reflector** & barndoor
- ERS = **Profilscheinwerfer** & Shutter-Bleche & rotierende Gobos für zwei Schablonen* | **Ellipsoidal reflector spotlight** & shutters & rotating gobos for two templates*
- ETC = **ETC-Profilscheinwerfer** & 12-Farben Standardstring & Iris-Modul & rotierendes Gaborad für drei Schablonen*
- ETC **Source Four Revolution** & 12-colour gel string & iris & rotating gobo wheel for three templates*
- ZE = **Zoom-Profilscheinwerfer** & Iris-Modul & rotierendes Gobo* | **Zoom ellipsoidal** & iris & gobo rotator*
- FS = **Verfolger** & Iris-Modul & rotierendes Gobo* & Shutter-Bleche & Farb-Boomerang (6 Farben) | **Follow spot** & iris & gobo rotator* & colour boomerang (6 colours)
- SL = **Strip Light** (3 Kreisläufe, mind. 12 Lampen, RGB) | **Strip light** (3 circuits, minimum 12 lamps, RGB)
- CL = **CYC-Scheinwerfer** (3 Kreisläufe, RGB) | **Cyc light** (3 circuits, RGB)
- S = **Stroboskop** (Effekte: ramp up (allmähliche Zunahme), ramp down (allmähliche Abnahme), random (variable Rate und Intensität), Blitz (Simulation von Blitzen) und Spikes (Licht bleibt zwischen den Blitzen schwach beleuchtet)) | **Strobe light** (effects: ramp up (gradual increase), ramp down (gradual decrease), ramp up-down (gradual increase and decrease), random (variable rate and intensity), lightning (simulation of lightning) and spikes (light remains dimly illuminated between the flashes))
- L = **Laser** (DPSS, RGB, auf der Fußlichtposition möglichst weit über der Bühne hängend) | **Laser** (DPSS, RGB, preferably hanging above the stage on the footlight position)

*Falls die Gobos nicht schnell genug ausgetauscht werden können, muss ein Zusatzgerät hinzugezogen werden | *If the Gobos cannot be exchanged quickly enough, an additional device must be used

LED-MATRIX / LICHTVORHANG | LED MATRIX / LIGHT CURTAIN

Der Lichtvorhang verdeckt die komplette LED-Matrix und modifiziert das von ihr ausgegebene Licht. Er soll wie angegeben konstruiert werden. Die u.g. Gegenstände hängen an möglichst dünnen Seilen. Wenn die Beleuchterbrücke hoch- / heruntergefahren wird, drehen sich sie. Die Beschreibungen geben absichtlich eine gewisse Freiheit. Falls die Konstruktion des Lichtvorhangs dennoch zu Schwierigkeiten führt, kann auch leicht von der Vorlage abgewichen werden. Die LED-Matrix wird in sechs horizontale Teilstücke à 6 × 20 Leuchtflächen eingeteilt, um ihre Notation zu erleichtern.

The light curtain covers the complete LED matrix and modifies the light emitted by it. It should be constructed as specified. The objects listed below hang on ropes that are as thin as possible. When the electric pipe is raised / lowered, they rotate. The descriptions deliberately give some kind of freedom. If the construction of the light curtain should still not be possible, one may also deviate slightly from the template. The LED matrix is divided into six horizontal sections of 6 × 20 light fields each in order to facilitate their notation.



Fresnellinse | Fresnel lens



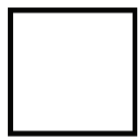
Diffusor (brechend) | Diffuser (refractive)



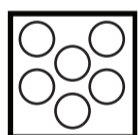
Diffusor (reflektierend) | Diffuser (reflective)



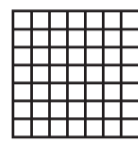
Zweiseitiger Spiegel | Two-sided mirror



Glas | Glass



Sechs Linsen (bi-konvex, plan-konvex, konkav-konvex, bi-konkav, plan-konkav und konvex-konkav)
Six lenses (biconvex, plano-convex, concave-convex, biconcave, plano-concave and convexconcave)



Metallgitter | Metal grid



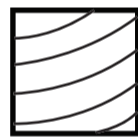
Notchfilter (Blau) | Notch filter (blue)



Notchfilter (Grün) | Notch filter (green)



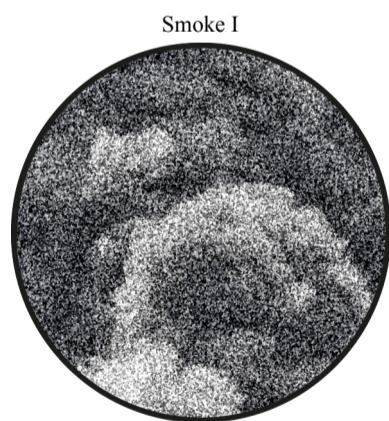
Farbfilter (Rot) | Notch filter (red)



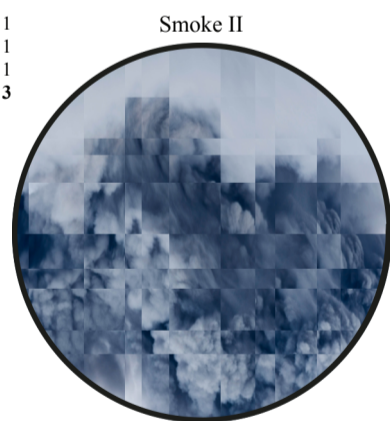
Optisches Gitter | Diffraction grating

○ Farbfläche bestehend aus drei Dioden (RGB) | Colour surface consisting of three diodes (RGB)

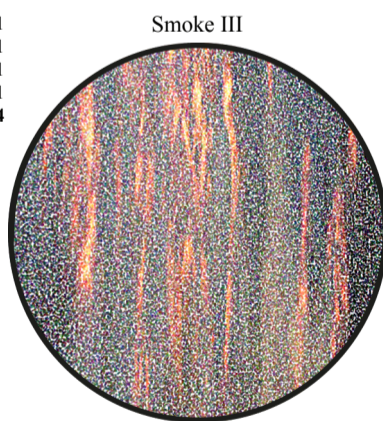
GOBO-VORLAGEN | GOBO TEMPLATES



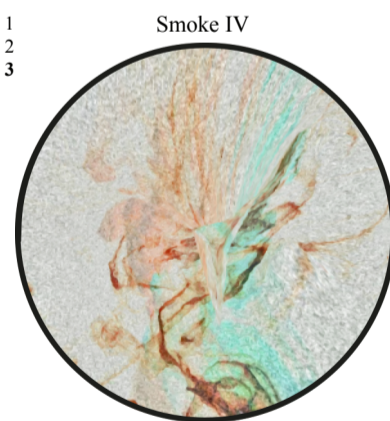
ERS (C.) 1
ETC (C.) 1
ETC (IP.) 1
Total 3



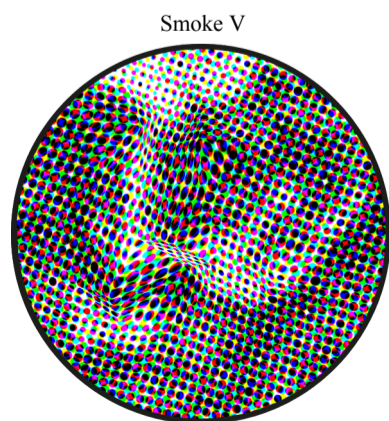
FS (F.) 1
ETC (C.) 1
ERS (IP.) 1
ETC (IP.) 1
Total 4



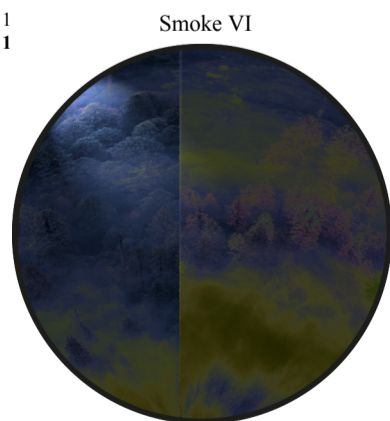
ERS (C.) 1
ERS (B.) 2
Total 3



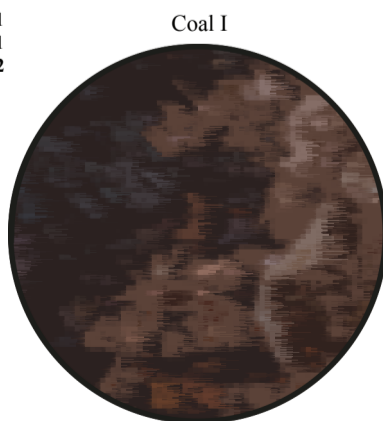
ERS (C.) 1
Total 1



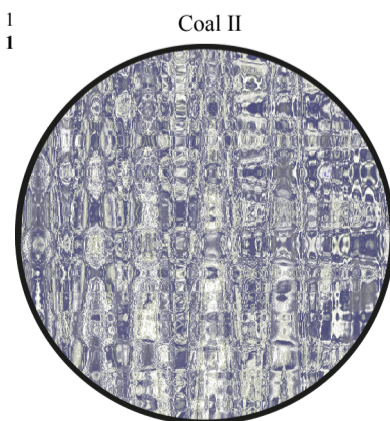
ERS (IP.) 1
Total 1



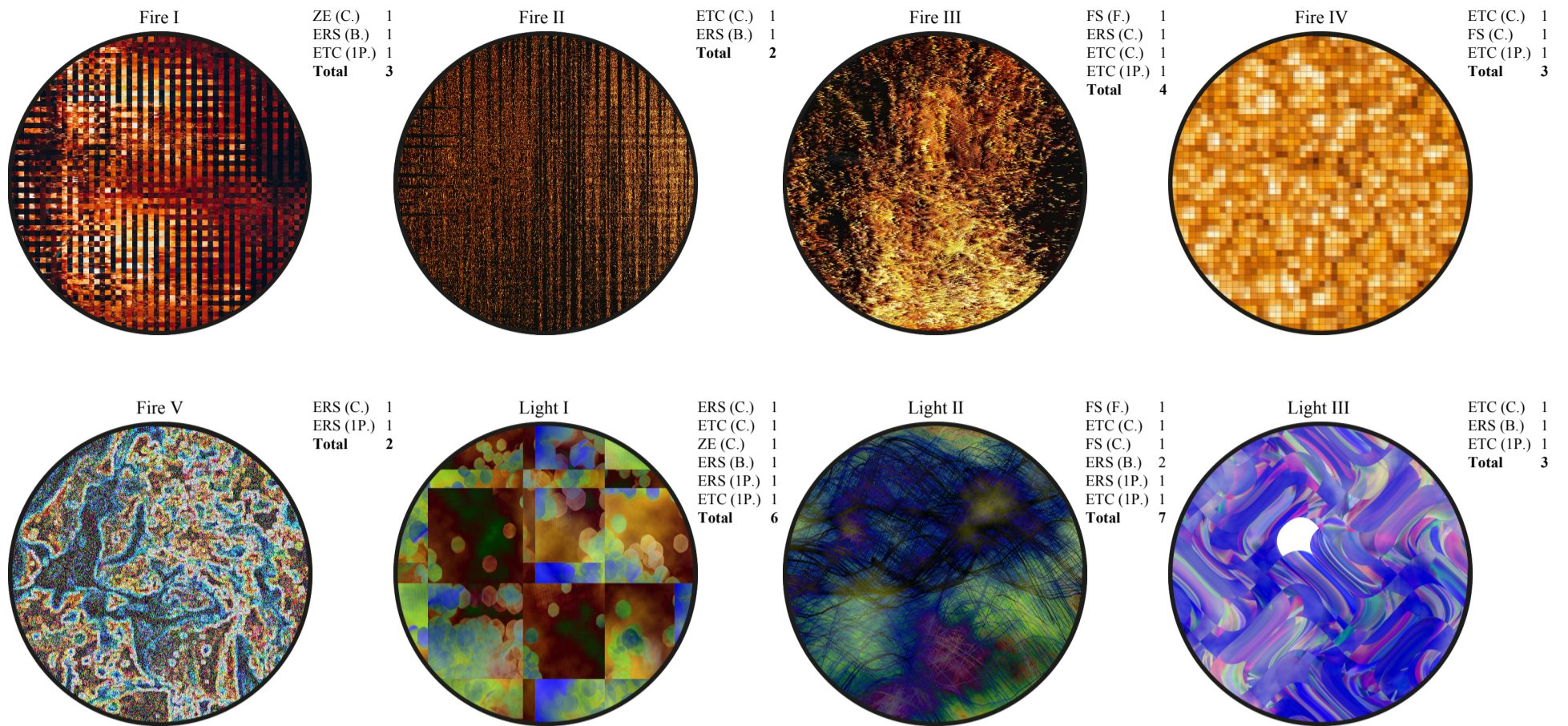
ZE (C.) 1
ETC (IP.) 1
Total 2



ETC (C.) 1
Total 1



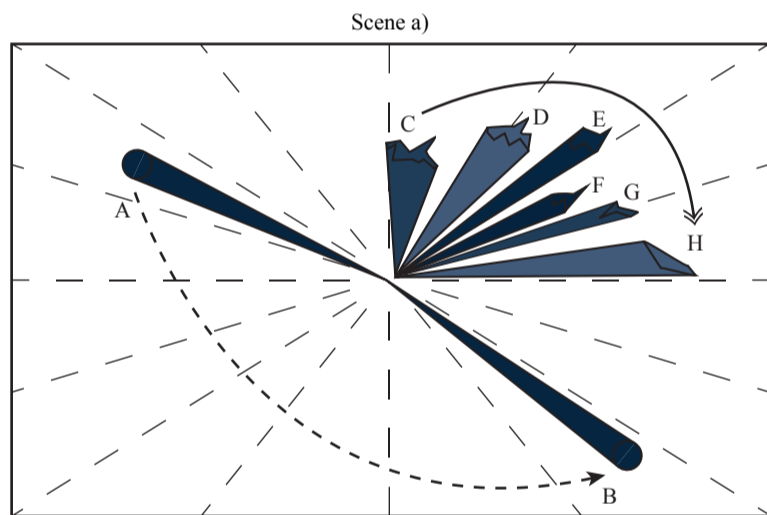
FS (C.) 1
ERS (IP.) 1
Total 2



LASER-SZENEN | LASER SCENES

Die perspektivische Darstellung entspricht grob den jeweiligen Projektionsflächen, d.h. Vorhang oder Decke. Die LED-Matrix(-Projektionsfläche) bedarf einer anderen Notationsweise (s. Partitur). Die schwarzen Umrandungen der Laserobjekte dienen nur der Verdeutlichung der Form. Die Farben werden seitlich zusätzlich per RGB-Skala angegeben. Eine Szene gibt bis zu zwei Laser wieder und kann sowohl für die Laser an der Verfolgerposition als auch für die Laser an der Fußlichtposition ausgelegt werden. Achsendrehtungen und Veränderungen der Größe des Ausgangsobjektes werden in der Partitur abgebildet. Derartige Bewegungen und die Größe des Objektes müssen immer an den Raum angeglichen werden.

The perspective illustration roughly corresponds to the respective projection surface, i.e. curtain or ceiling. The LED matrix (projection surface) requires a different method of notation (see score). The black borders of the laser objects only serve to clarify the form. The colours are indicated on the side by means of the RGB scale. A scene represents up to two lasers and can be realised for the lasers at the follow spot position as well as for the lasers at the footlight position. Axis rotations and changes in the size of the original object are depicted in the score. Such movements and the size of the object must always be adapted to the space.



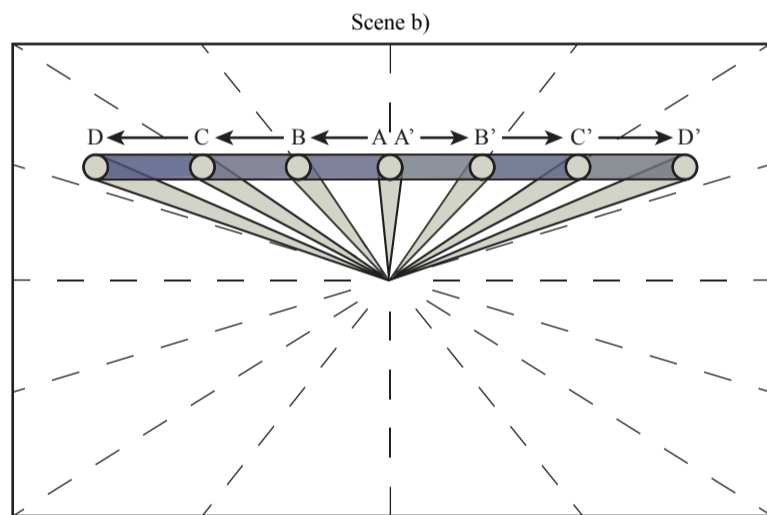
RGB
A/B/F:
19, 39, 64
C/G:
40, 59, 88
D/H:
69, 88, 121
F:
18, 38, 62

---> Einfache Bewegung (hier von A nach B) – auch eine Bewegung von B nach A möglich.
Simple movement (here from A to B) – a movement from B to A is also possible

Transformierende Bewegung (hier von A über B, C, D, E, F, G zu H) – auch eine andere Reihenfolge / Auslassungen etc. möglich. Diese Bewegung ist nicht kontinuierlich, sondern irregulär. Die genaue Art der Transformation bestimmt die Interpretation

→ Transforming movement (here from A via B, C, D, E, F, G into H) – another order / exclusions etc. are also possible. This movement is not continuous, but irregular. The exact manner of transformation is determined by the interpreters.

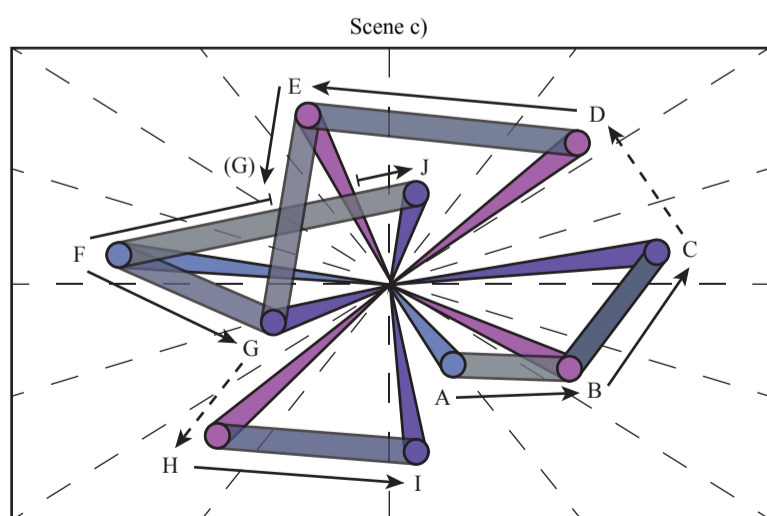
Die Pfeile geben immer die erste Bewegungsrichtung an. Bei allen Bewegungsarten können aber auch andere Bewegungsrichtungen gewählt werden. Pausen lösen das Bild auf, stehen sie in Klammern wird das Bild nur ausgeblendet und erscheint dann wieder. The arrows always indicate the first direction of movement. For all movement types, however, other movement directions may be used. Rests dissolve the picture; if they are in brackets, the picture is only hidden and then reappears.



RGB
A./A'/B./B'/C./C'/D./D':
218, 219, 207
A→B:
99, 98, 132
B→C:
109, 106, 133
C→D:
79, 80, 124
A'→B':
122, 126, 135
B'→C':
92, 96, 127
C'→D':
120, 121, 129

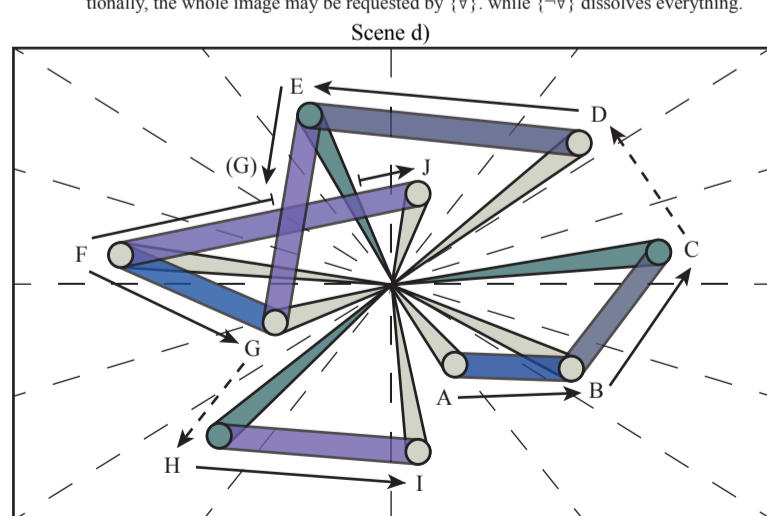
→ Stehende Bewegung (hier von A/A' nach B/B', von B/B' nach C/C' etc.), d.h. alle Formen und die von dem Lichtstrahl zurückgelegte Strecke bleiben erleuchtet. Es bildet sich ein Schweif, der andere Farben als die Formen haben kann. Er wird gesondert dargestellt. Die Bewegungen geschehen hier gleichzeitig, wobei die Punktform zu Beginn geteilt wird. Formen und Schweif werden aufgelöst, wenn das Zeichen ¬ (non) im Anschluss verwendet wird (oder eine Pause steht), z.B. kann ¬A→B auf A→B folgen. Schließlich kann auch das teilweise fertige Bild gefordert werden, z.B. durch die Anweisungen {A→C} (Punkte A, B, C und ihre Schweife), {C/C'} (nur die Punkte C und C') etc. Zudem kann das Gesamtbild durch {∇} gefordert werden, {¬∇} löst alles Vorherige auf.

Standing movement (here from A/A' to B/B', from B/B' to C/C' etc.), i.e. all shapes and the distance covered by the light beam remains illuminated. A tail is formed, which may be coloured differently from the shapes. It is depicted separately. The movements occur simultaneously, with the point shape being divided at the beginning. Dots and tails are dissolved when the sign ¬ (non) is used afterwards, e.g. if A→B is followed by ¬A→B. Finally, the partially complete image can also be requested, e.g. by the directions {A→C} (dots A, B, C and their tails), {C/C'} (dots C and C' only) etc. Additionally, the whole image may be requested by {∇}, while {¬∇} dissolves everything.



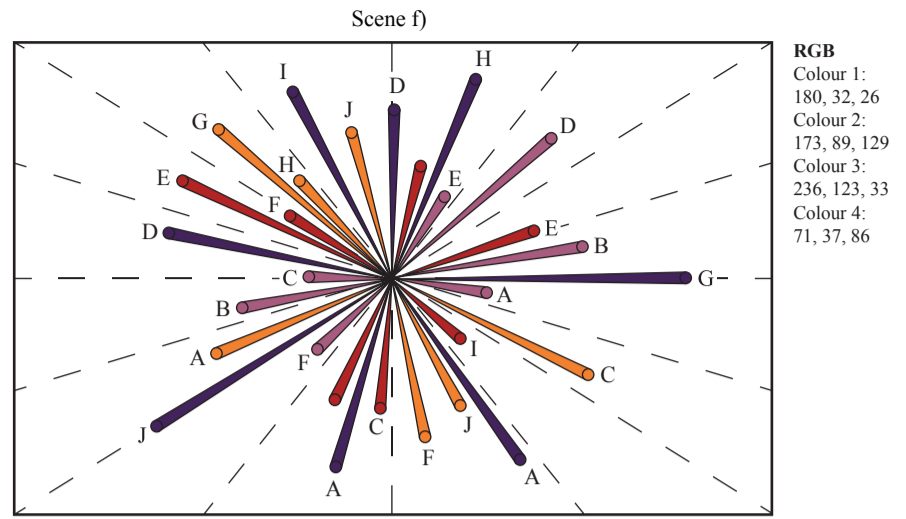
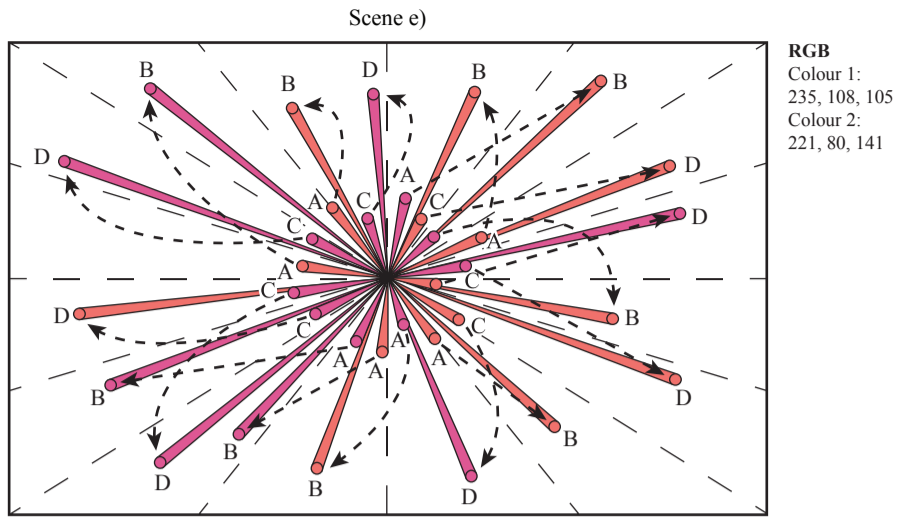
RGB
A/F:
115, 129, 184
B/D/E/H:
171, 95, 162
C/G/I:
106, 78, 155
A→B:
122, 126, 135
B→C/D→E:
92, 96, 127
E→G:
109, 106, 131
F→G:
99, 98, 132
H→I:
79, 80, 124
F→J:
119, 121, 129

Werden einfache Bewegungen und Farbwechsel kombiniert (z.B. von C nach D), sollte der Übergang gleitend vollzogen werden.
If simple movements and colour changes are combined (e.g. from C to D), the transition should be executed in a gliding manner.

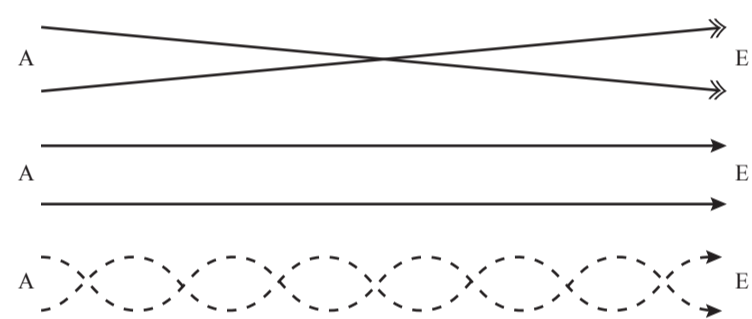
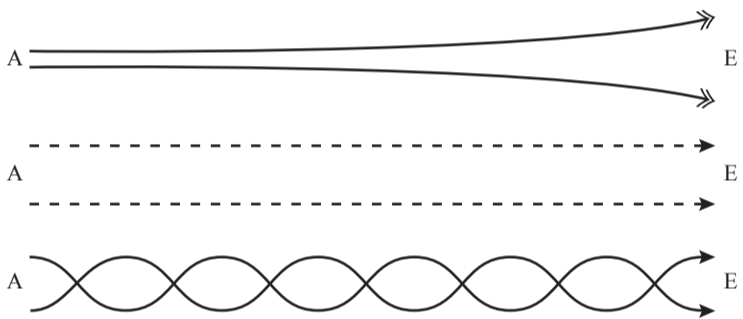
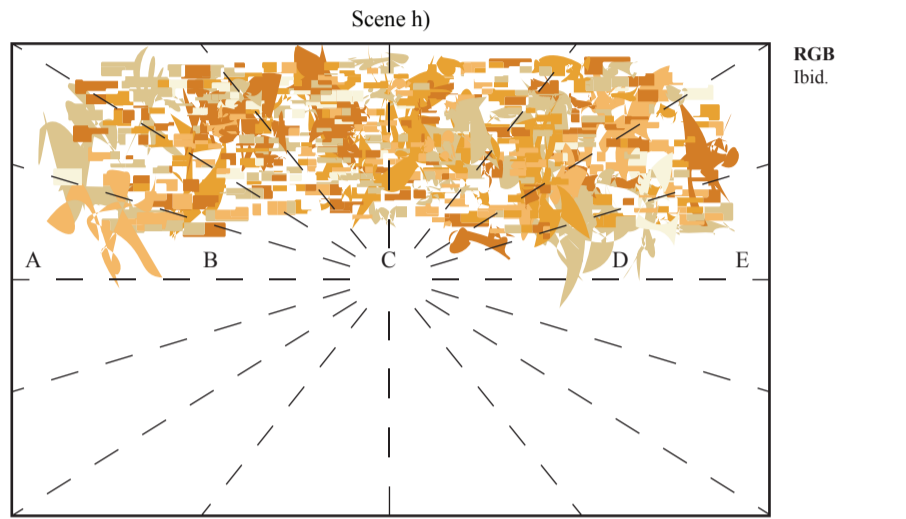
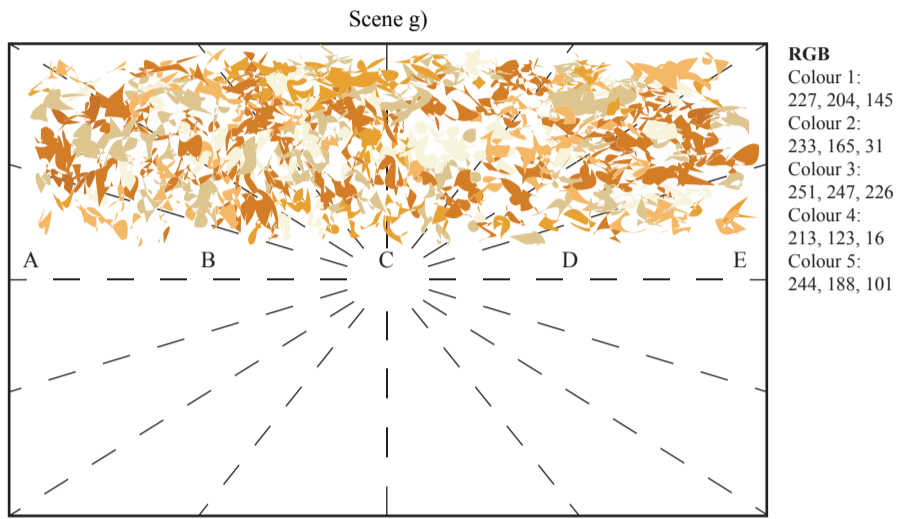


RGB
A/B/D/F/G/I/J
218, 219, 207
C/E/H:
109, 146, 146
A→B/E→G:
36, 56, 142
B→C:
141, 106, 171
D→E:
79, 80, 124
H→I/F→J:
115, 92, 164
F→G:
42, 71, 152
F→J:
115, 129, 184

Komplexe Farbwechsel des Bildes werden auf diese Weise dargestellt.
Complex colour changes of the image are displayed in this way.



{F-J} bedeutet, dass die Punkte F bis J sichtbar sind.
 {F-J} means that points F through J are visible.



Sehr komplexe Szenen werden nicht mehr dreidimensional und mit Rändern der Strahlen dargestellt. Sie müssen nicht 1:1 nachgebaut werden, sondern dienen als Inspiration für das spätere Laserbild. Zudem werden die Bewegungsarten gesondert unterhalb des Bildes angegeben. Auch sie bergen großen Interpretationsspielraum. Die Bilder dieser und der folgenden Szenen finden zu Beginn über den Köpfen der (möglichen) Tänzer statt. Very complex scenes are no longer displayed three-dimensionally and without edges for the beams. They do not have to be reproduced 1:1, but serve as inspiration for the later laser image. In addition, the movement types are indicated separately below the image. They also hold great room for interpretation. The images of this and the following scenes at first take place above the heads of the (possible) dancers.