

RIDER TÉCNICO

Cap Kuo — Show en vivo · Banda + pistas desde Ableton Live

1. FORMATO Y SISTEMA

Formato: batería, guitarra eléctrica, voz principal y coro, sobre pistas. Pistas, clic y guitarra salen de **Ableton Live** a través de una interfaz **Universal Audio Apollo** (2 entradas / 4 salidas) ubicada en escenario. El Apollo entrega **4 salidas de línea balanceadas** a la consola. La guitarra **no usa amplificador en escenario**: entra al Apollo y se procesa por software (simulación de amplificador) durante todo el show.

2. LISTA DE CANALES (INPUT LIST)

CH	FUENTE	MIC / CONEXIÓN	PIE	NOTAS
1	Bombo	Dinámico de bombo (Beta 52 / D112 o sim.)	Corto	Microfoneo de batería sugerido:
2	Redoblante	SM57 o similar	Corto	ajustar al kit y a la sala
3	Hi-hat	Condensador lápiz	Corto	
4	Tom	Dinámico (SM57 / e604 o sim.)	Clip	
5	Tom de piso	Dinámico (SM57 / e604 o sim.)	Clip	
6	Overhead L	Condensador lápiz	Alto	
7	Overhead R	Condensador lápiz	Alto	
8	Voz principal	SM58 o similar	Boom	Centro, adelante
9	Coro	SM58 o similar	Boom	Al costado de la voz principal
10	Pistas L	Apollo · Salida 1 (línea bal.)	—	Mezcla principal de pistas → PA
11	Pistas R	Apollo · Salida 2 (línea bal.)	—	Mezcla principal de pistas → PA
12	Clic + referencia	Apollo · Salida 3 (línea bal.)	—	SOLO RETORNOS — NUNCA AL PA
13	Guitarra procesada	Apollo · Salida 4 (línea bal.)	—	Mono → PA y retornos

3. RETORNOS (MONITOREO)

Se necesitan **4 mezclas de retorno independientes** (envíos pre-fader). Todas se arman a partir del canal 12 (clic + referencia).

MEZCLA	MÚSICO	CONTENIDO	PRIORIDAD
R1	Batería	Canal 12 (clic + referencia) + a pedido en prueba de sonido	Crítico: el clic tiene que estar siempre presente y audible. Sin clic no puede tocar en tiempo.
R2	Guitarra	Canal 12 + guitarra (13) + a pedido	Necesita el clic para las entradas marcadas en la guía.
R3	Voz principal	Canal 12 + su voz (8)	La referencia incluye una guía vocal de memoria (letra / arreglo).
R4	Coro	Canal 12 + su voz (9)	Si no hay envíos suficientes, puede compartir mezcla con R3.

4. NOTAS PARA EL SONIDISTA

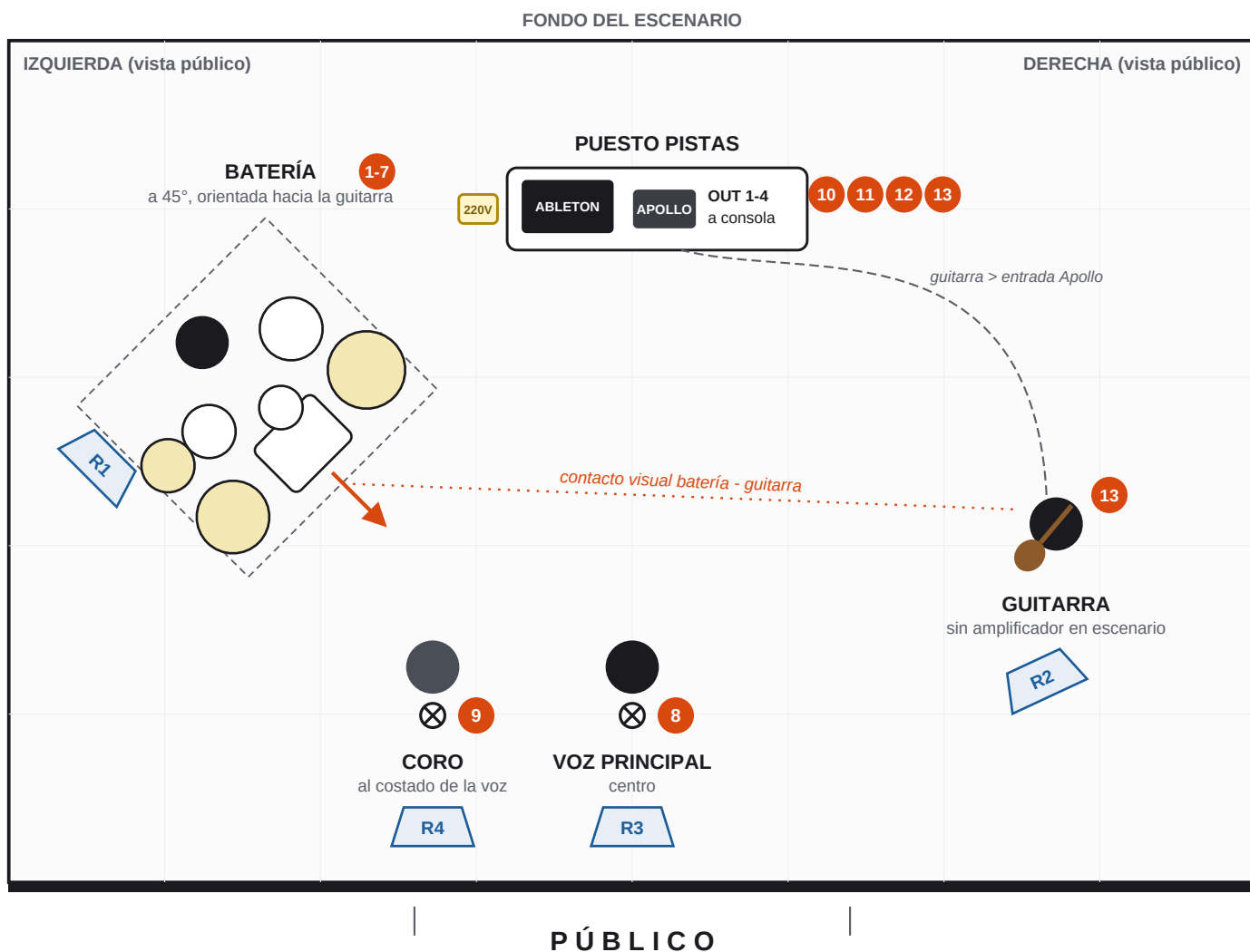
- **Canal 12 exclusivo para retornos.** Contiene el clic: no debe salir por el PA bajo ninguna circunstancia.
- Clic y referencia llegan **sumados en un solo canal** y no pueden separarse en consola. La proporción entre ambos se ajusta desde Ableton: cualquier cambio, pedirlo **antes** de la prueba de sonido.
- Los cantantes escuchan el clic junto con la referencia. La guía vocal del canal 12 es una ayuda de memoria para ellos, **no** es refuerzo para el público.
- Pistas (10–11) llegan mezcladas y niveladas entre temas. Se sugiere no sumar procesamiento salvo ecualización de sala.
- La guitarra (13) llega con el tono final, sin amplificador ni micrófono en escenario.
- Se recomienda que el baterista monitoree con **auriculares o in-ear**: un clic por monitor de piso se filtra en los micrófonos de batería.

5. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

- Consola con **13 canales de entrada** como mínimo y **4 envíos auxiliares** para retornos.
- **4 líneas** desde el puesto Ableton (fondo del escenario) hasta el stage box. Salidas del Apollo: TRS 1/4" balanceado. Cables / DI a cargo de: _____
- **Toma de 220 V** en el puesto Ableton y una **mesa o soporte estable** para laptop + interfaz.
- 2 pies de micrófono tipo boom para voces + pies / clips para el microfoneo de batería.
- Batería: propia / provista por la sala — _____

STAGE PLOT

Vista desde el público hacia el escenario



REFERENCIAS

#	Número de canal (ver lista de canales)		Retorno R1–R4 (monitor de piso o in-ear, según sala)
⊗	Micrófono vocal en pie boom		Toma de corriente 220 V
.....	Línea de contacto visual		

NOTAS DE UBICACIÓN

- **Batería** en el extremo izquierdo (vista público), girada 45° hacia el centro para tener contacto visual directo con el guitarrista.
- **Guitarra** en el extremo opuesto, mirando hacia la batería: ambos marcan entradas puntuales con el clic.
- **Voz principal** al centro, adelante; **coro** a su costado.
- **Puesto de pistas** (laptop + Apollo) al fondo del escenario, con acceso desde la batería y la guitarra. Desde ahí salen las 4 líneas (canales 10 a 13) hacia la consola.

BACKLINE, LUCES Y VISUALES

Complemento del rider técnico · Cap Kuo — Show en vivo

6. BACKLINE

Trae la banda

- **Laptop con Ableton Live** (pistas, clic y referencia).
- **Interfaz Universal Audio Apollo**, 2 entradas / 4 salidas. De acá salen los canales 10 a 13.
- **Guitarra eléctrica**, procesada por software. Sin amplificador ni pedalera en escenario.
- Cables y DI para las 4 líneas del Apollo: a coordinar con la sala.

Pide a la sala

- **Batería completa:** bombo, redoblante, 1 tom, 1 tom de piso, hi-hat y platillos, con pedal de bombo, pies y banqueta. Propia o de la sala, a coordinar.
- **Micrófonos** según la lista de canales: 7 para batería y 2 vocales (SM58 o similar).
- **2 pies boom** para voces, más pies y clips para batería.
- **Consola** de 13 canales como mínimo con 4 envíos auxiliares, y **4 retornos** (monitor de piso o in-ear).
- **Mesa o soporte estable** y **toma de 220 V** en el puesto de pistas, al fondo del escenario.

7. LUCES

Planta base; se adapta a lo que tenga la sala. Lo esencial es poco: **rojo a contraluz, humo y apagón**. Con eso el show se ve como tiene que verse.

- **Base roja a contraluz.** Rojo saturado desde atrás y los laterales durante todo el show. Es el color del proyecto: sin otros colores de base.
- **Siluetas.** En momentos marcados del show se apaga todo frontal y queda solo contraluz con humo: la banda se ve únicamente en silueta. Se marcan en la prueba de sonido.
- **Humo** parejo durante todo el show, para que los haces de contraluz se vean y las siluetas se recorten.
- **Frontal al mínimo.** Solo para que se distinga la banda. Nunca un frontal blanco pleno sobre el cantante: Cap Kuo se ve a contraluz.
- **Strobe blanco** en cortes y estribillos, a pedido desde el escenario.
- **Apagón entre temas.** El show va sin pausa y cada tema arranca de negro.

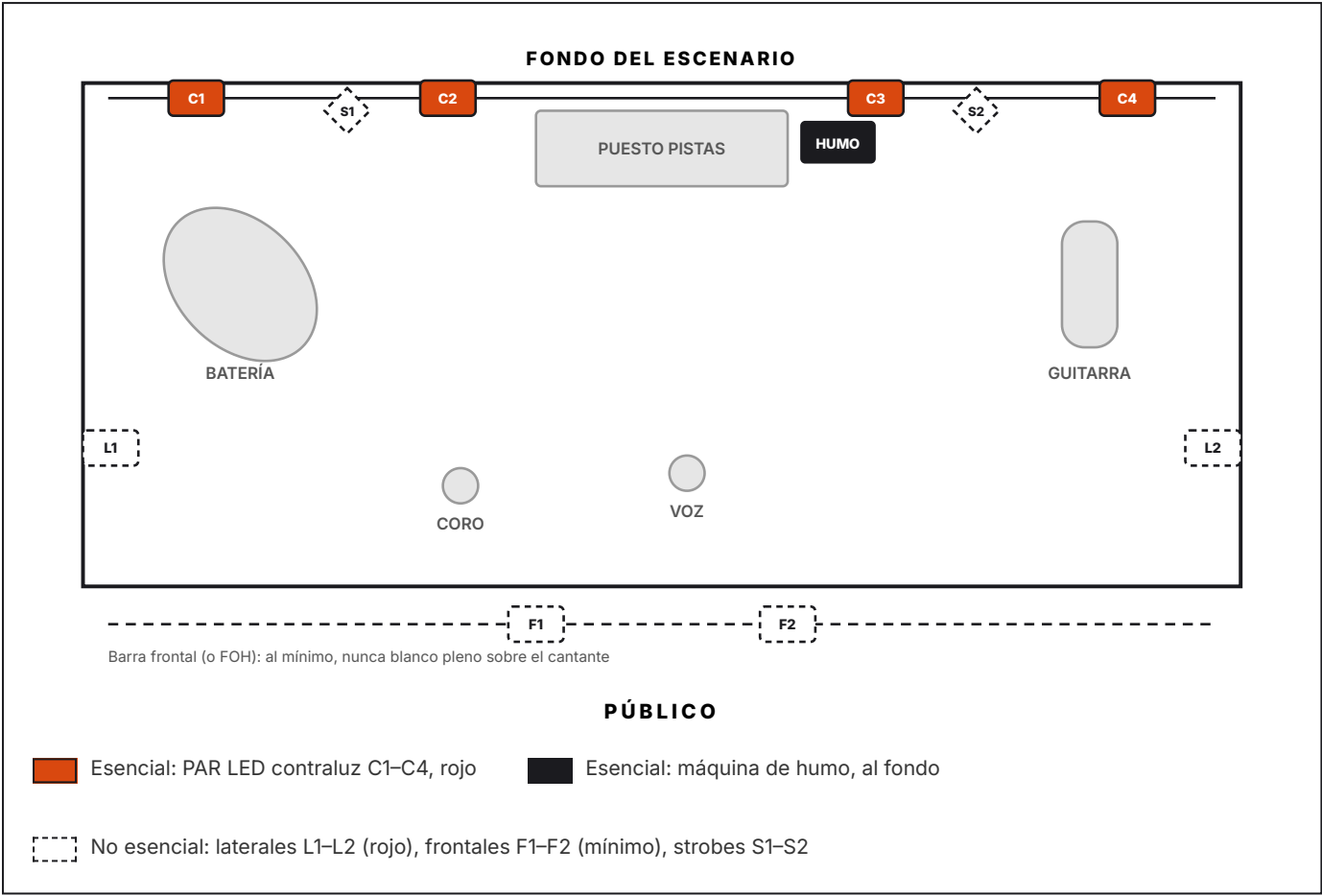
EQUIPO	CANTIDAD	USO
ESENCIALES		
PAR LED de contraluz	4, en rojo	Base roja y siluetas
Máquina de humo	1	Haces y siluetas, todo el show
Consola de luces	Con apagón operable	Negro entre temas y cortes a silueta
NO ESENCIALES		
PAR LED laterales	2, en rojo	Suman al contraluz
Strobe	2	Cortes y estribillos
Frontal	2 PAR, al mínimo	Ver la banda sin lavar al cantante

8. VISUALES

Contamos con visuales propios. Van por HDMI desde el puesto de pistas a pantalla LED o proyector. Si la sala no tiene pantalla, el show funciona igual.

PLANTA DE LUCES

Vista desde el público hacia el escenario · misma planta que el stage plot



CÓMO SE USA

MOMENTO	LUZ
Todo el show	C1-C4 en rojo saturado + humo parejo. L1-L2 en rojo si hay. F1-F2 al mínimo, lo justo para distinguir la banda.
Momentos de silueta	F1-F2 y L1-L2 apagados: solo C1-C4 con humo. La banda se ve únicamente en silueta. Se marcan en la prueba de sonido.
Cortes y estribillos	S1-S2 en golpes cortos, a pedido desde el escenario.
Entre temas	Apagón total. El show va sin pausa: cada tema arranca de negro.

Si la sala no tiene laterales, strobes o frontales, el show se hace igual con C1-C4, humo y apagón.