

La Conduite Lumière :

La **Conduite Lumière** est à la fois le document écrit recensant tous les états lumineux d'un spectacle et l'acte lui-même de conduire la succession et l'enchaînement des états lumineux au cours du spectacle.

La **Conduite Lumière** est donc d'abord le document, écrit au cours de la création Lumière et qui recense l'ensemble des états lumineux d'un spectacle dans l'ordre de leur succession grâce à des informations précises concernant :

- La composition de l'état lumineux lui-même (**circuits et intensités**)
- Le « **Top** » qui commande le lancement de l'état lumineux et le « **Top** » qui, envoyant l'état lumineux suivant, fait baisser l'état lumineux en cours.
- Le **temps** d'apparition (de montée) et de disparition (de descente) de cet état lumineux
- On peut rajouter une 4^{ème} colonne descriptive de l'action plateau, du texte ou un **commentaire** faisant fonction de repère.

L'ensemble de ces indications, depuis l'extinction de la salle au début du spectacle jusqu'au rallumage de la salle à la fin du spectacle, est nommé « **Conduite** » ou aussi « **Séquentiel** ».

On peut écrire la Conduite dans un tableau sur la page **en face du texte** du spectacle mais on peut aussi écrire à part une conduite **synoptique** (si on connaît parfaitement le déroulement du spectacle).

Plusieurs possibilités :

Conduite avec mémoires (programmation)



Conduite sans mémoires (2 préparations A et B).

Néanmoins, il faut de toute façon d'abord écrire les données complètes de la conduite sur papier, dans un tableau du style suivant :


États	« Top »	Temps de montée	Temps de descente	liste des circuits composant l'état lumineux avec leurs intensités	Commentaires repères
↓	↓	↓	↓	↓	↓
État n°	Top	↑	↓	N° Circuits (Intensités %)	Action
0		1''	3'	37 à 40 (55%)	Salle allumée Entrée Public
1	Signal Plateau	3'	0	Tout à (0%)	Noir
2	Musique	30''	35''	27 & 28 (40%)	2 Personnages proscénium Latéraux
3	« ... il y a 10 ans... »	5''		1 à 6 (20%), 13 à 17 (35%), 18 à 22 (15%), 24 (15%)	Lumière sur le chœur, Entrée de Pierre.
...

~ **tableau 1** ~

Si le nombre de circuits est raisonnable, on peut aussi écrire la conduite de manière plus « analogique » :

États	Top	↑	↓	N° des circuits et intensités en %														Action
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
0		1"	3'													55%	55%	Entrée Public
1	Signal Plateau	3'	0															NOIR
2	Musique	30"	 5"												40%	40%	Proscénium	
3	... « Adieu ! » ... (Jules sort)	 5"	10"															

Chacun écrit dans le style qui va lui correspondre le mieux et lui permettre de se repérer au mieux et au plus vite dans le vif de l'action.

Pendant que l'état lumineux « **n** » est en cours sur la préparation active (par exemple Prépa A), on prépare l'état lumineux « **n+1** » sur la préparation inactive (ici Prépa B). Puis, avec sous les yeux les temps de descente et de montée, on ajuste visuellement la descente de Prépa A et la montée de Prépa B. On peut aussi faire un fondu-enchaîné des états « **n** » et « **n+1** » en manœuvrant ensemble les 2 curseurs A et B (option des curseurs A et B inversés sur la console) si la conduite indique une montée et une descente simultanée des états lumineux avec le symbole suivant :  .

Dans le cas où l'on n'utilise pas les mémoires de la console ou si la console est simplement manuelle et ne comporte pas de possibilités de programmation mais tout de même deux préparations, on utilise les tableaux précédents comme support de la conduite. Ici par exemple, avec le tableau 1, on agit dans cet ordre :

La préparation A (ici état lumineux 1) est active (vert) sur le plateau. On peut régler les curseurs de la préparation B (préparation inactive (rouge)) sans modifier l'état lumineux en cours sur le plateau pour préparer l'état lumineux suivant (ici état lumineux 2) :

Préparation A (active)	1	Signal Plateau	3'	0	Tout à (0%)	Noir
Préparation B (inactive)	2	Musique	30"	35"	27 & 28 (40%)	2 Personnages proscénium Latéraux

On fait descendre la préparation A et monter la préparation B

Préparation B (active)	2	Musique	30"	35"	27 & 28 (40%)	2 Personnages proscénium Latéraux
Préparation A (inactive)	3	« ... il y a 10 ans... »	5"		1 à 6(20%), 13 à 17(35%) 18 à 22(15%), 24(15%)	Lumière sur le chœur, Entrée de Pierre.

La Préparation B est active et on prépare l'état suivant (ici état 3) sur la Préparation A et ainsi de suite ...

Dans le cas où l'on utilise les mémoires de la console, on peut simplifier le document servant à la conduite en attribuant un numéro de mémoire à chaque état lumineux et à ses temps d'apparition et de disparition.

État	Top	Mémoires	Action
0		M1	Salle allumée Entrée Public
1	Signal Plateau	M2	Noir
2	Musique	M3	2 Personnages proscénium Latéraux

Il suffit d'appuyer sur un bouton au « Top » pour envoyer la mémoire suivante, les temps d'apparition et de disparition ayant été programmés eux aussi.

Pour enregistrer une mémoire, il faut regarder la notice de la console Lumière.

Par exemple : sur la console « Sirius 48 », la séquence peut contenir 99 mémoires programmées. Pour programmer sur cette console, il faut, dans l'ordre :

- préalablement mettre tous les généraux à 0, excepté le Grand Maître
- se mettre en configuration de Programmation (en tournant la clef sur « Program »).
- Monter le général de la préparation B (ne pas le laisser à zéro, sinon il y aura enregistrement d'une mémoire « nulle »)
- Vérifier que la fonction « Blind » n'est pas active
- Le display doit clignoter sinon presser la touche « Preview »
- Sélectionner un n° de mémoire par les touches « + » et « - » qui apparaît dans le petit écran display « Next Memory ».
- Régler un état lumineux sur la préparation B
- Presser brièvement la touche « Program memory » : la préparation B est transférée en mémoire avec un numéro attribué
- ainsi de suite pour les autres mémoires ...

Dans l'exemple plus haut (tableau 1),

M1 = [↑1"] 37(55%) / 38(55%) / 39(55%) / 40(55%) [↓3']

Les mémoires de la séquence (M1 à M(n+1)) peuvent aussi être **chargées** dans les masters manuels de la console : chaque master manuel permet alors de contrôler manuellement le niveau de sortie d'une mémoire entière. Les masters manuels sont prioritaires par rapport aux mémoires de la séquence programmée. En utilisant les touches « + » et « - », on sélectionne la mémoire suivante.

Chaque console possède son mode de fonctionnement. Prendre le temps de consulter la notice, demander l'aide du technicien de la salle ou de quelqu'un qui connaît le fonctionnement de l'appareil. Choisir le mode avec lequel on se sent le plus à l'aise (2 préparations manuelles, ou enregistrement sur les masters manuels, ou programmation des mémoires en séquence avec ou sans la programmation des temps d'apparition et de disparition ...). Il peut y avoir un potentiomètre sur la console qui permet de ralentir ou accélérer les temps de passage d'un état lumineux à l'autre ('Override').

... stages lumières ... faire partie de l'équipe d'éclairage d'un festival ... apprendre sur le tas ... autant d'excellentes préparations au maniement des consoles. Le problème souvent, c'est qu'on utilise les consoles juste au moment du spectacle et qu'on peut rester un assez long moment entre deux saisons sans pratiquer : il faut alors à chaque fois se remettre dans le bain...

Toujours écrire sa conduite avec précision et avoir à tout moment la possibilité de revenir à 2 préparations manuelles (en cas de problème avec la console en cours de spectacle), c'est-à-dire avoir à sa disposition le document contenant les données de tous les états lumineux (circuits et intensités), même quand on a programmé toutes ses mémoires ... Il faut toujours pouvoir retrouver ses circuits manuellement en cas de problème.

Page suivante : Exemple de conduite où les mémoires ont été chargées sur des Submasters manuels (fondu-enchaîné manuel des états lumineux) et permettent l'addition ponctuelle de projecteurs en manipulant leurs curseurs sur la préparation A (Ex. : M3 (submaster mémoire 3) + Projecteurs circuit 14 (Curseur 14 Prépa A) :

Avec d'abord une première feuille qui recense le contenu des mémoires à programmer : n° de circuits et intensités / N° de mémoire :

la feuille de programmation
















Puis la feuille de conduite pour le spectacle avec les top et commentaires :

la feuille de conduite

(**Plan de feu** de cette conduite joint)



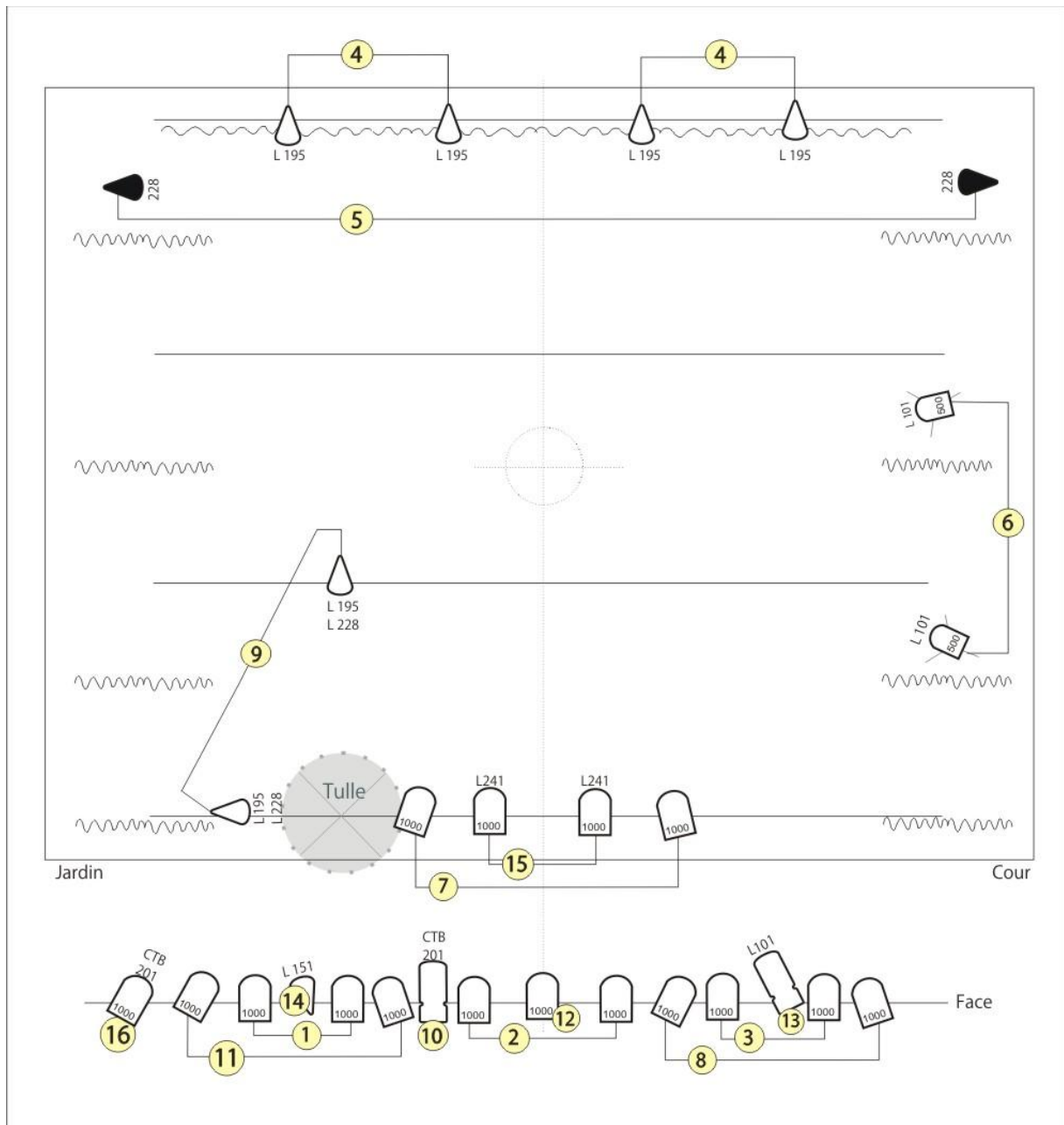
Feuille de programmation

Mém n°	Temps	Numéros de circuits (intensité)														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
M1	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
					90											
M2	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
					90		60							90		
M3	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
		50	50	50	90	90	50	90	90			90	90			
M4	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
			40		90	80	60	60	90							
M5	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
			30		80		40	70					70	90		
M6	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
			40		90	60	60	60								
M7	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
		20	20	20	90	80	60	90				90	90			
M8	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
								60					70			
M9	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
					80	40							50			
M10	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
										60						80
M11	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
					80		80	70					70	70		
M12	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
				40	80				90							40
M13	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
				40	80				90		90					40
M14	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
		40	40	40	90			80	80			80				
M15	 manuel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
					80	90	40		60			60				

Feuille de conduite

État	Top	N° Subs (intensité)	Commentaire
1	Signal scène	M1	Nuit
2	Arrivée rêveurs	M2	CDRW piste 1 Le Rêve
3	Début Générique	M3 (F)	Journalistes 1
4	« Sahel / Soudan »	M3 (50) + 14 (80)	Affamé
5	« je meurs »	M3 (F) + 14 (0)	Journalistes 2
6	Dudu Côté Cour	M4	Dudu & Doudoune
7	Sortie Doudoune	M5	Esperanza et Ouioui
8	2 ^{ème} chuchot. prénom	M5 + 9 (100)	Chute du tulle
9	Arrachage tulle	M5 + 9 (0)	Arrachage Tulle
10	« je pars »	M3	CDRW piste 2 Ballet
11	Klaxon dispersion	M6	Cantonniers 1
12	Arrivée voiture	M7	Pique-nique
13	Klaxon voiture	M8	Cantonniers 2
14	Entrée caddie	M3	Sainte Conso
15	Éloignement meute	M9	Dévoration
16	Esperanza à jardin	M10 (F) + M1 (30)	Esperanza
17	Esperanza s'endort	M1 (F)	Esperanza s'endort
18	Entrée Yogi 1	M11	8 ^{ème} Merveille
19	« C'est pas bientôt fini ... »	M10 + M1 (70)	Esperanza réveillée
20	Chanson Vartan	M1	Esperanza se rendort
21	Vieille et clodo installés	M4	La Poubelle
22	« Rev'nez, c'est quoi »	M10	Esperanza
23	Gâteaux s'installent	M12	Les Gâteaux
24	« Lèvres ...salive sucrée »	M12 + M13 (F SEC)+ M12 (0)	La vieille
25	« Ricorée froide »	M10 + M1 (70)	Esperanza
26	« marre... »	M1	Sortie Esperanza
27	Entrée 1 ^{er} marathonien	M3	Marathon
28	Sortie Marathonien	M14	Scène décision
29	Tendresse ... « si laissent »	M15 (+ M1)	Départ
30	Sortie hésitation	M1	Nuit
31	Salut	M3	CDRW piste 3 Salut

On peut aussi, si on préfère ne pas utiliser les mémoires, reporter sur la feuille de conduite à la place de la colonne « Mémoires » ou « Subs » la colonne des « circuits et intensités ».



Plan de feu du spectacle correspondant à l'exemple de feuille de conduite

Feuille vierge de préparation pour la programmation des mémoires de la séquence :

Mém n°	Temps	N° des circuits / intensité % (20 circuits)																			
	↑																				
	↓																				
	↑																				
	↓																				
	↑																				
	↓																				
	↑																				
	↓																				
	↑																				
	↓																				
	↑																				
	↓																				
	↑																				
	↓																				
	↑																				
	↓																				
	↑																				
	↓																				
	↑																				
	↓																				

Feuille vierge pré-remplie avec les numéros de circuits

Mém n°	Temps	N° des circuits / intensité %																			(20 circuits)	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					
	↑	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	↓																					

Feuille vierge pour la conduite au cours du spectacle

État n°	Top	↑	↓	N° Circuits (<i>Intensités %</i>)	Commentaire