

À ce stade, les projecteurs ont tous été implantés comme indiqué sur le Plan de Feu. Ou alors, c'est qu'on a dû s'adapter à la salle : les sites (et donc les angles) de certains projecteurs ont pu ainsi être modifiés.

Tous les projecteurs ont été réglés. Mais il se peut que certains réglages ponctuels soient à nouveau nécessaires.

À ce stade aussi, on a vérifié à la console que tous les circuits dont on a besoin fonctionnent bien et qu'ils sont bien adressés. Si quelque chose ne fonctionne pas sur la console et si ce n'est pas réparable, on peut s'arracher les cheveux ou bien faire l'inventaire de ce qui fonctionne et établir des priorités pour la lumière du spectacle qui s'annonce pour ... tout à l'heure ! Il faut alors (mais auparavant aussi d'ailleurs) penser d'abord à *l'essentiel* pour la lumière de ce spectacle puis aller vers ce qui est « moins » nécessaire ... mais on croise les doigts, tout va fonctionner !

Reste le travail à la console pour adapter si nécessaire la lumière au lieu (lieu qui peut être moins haut, moins profond ou beaucoup plus vaste que lors de la dernière représentation par exemple), et à l'implantation du décor elle-même adaptée au lieu et pour vérifier la conduite lumière et les différents états lumineux.

Restera aussi un temps d'adaptation mutuelle Lumière - Comédiens dans ce lieu : ce sera le temps du « **filage technique** ».

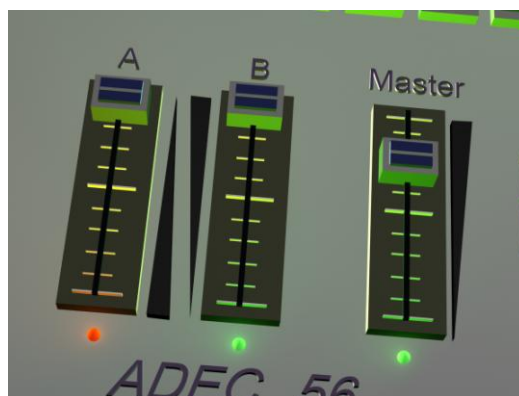
Mais d'abord :

### Étape 1

### Rendu de la lumière : corrections et/ou rééquilibrage des mémoires

Il y a plusieurs possibilités en fonction de la console lumière présente dans la salle.

Si on travaille sans mémoires et avec deux préparations (A et B) (voir la **fiche n° 7-3 : La Chaîne Lumière : la console**), il faut vérifier le fonctionnement des masters A et B, regarder par exemple s'ils sont inversés et permettent le fondu-enchaîné entre la préparation A et la préparation B. Ci-contre, si on abaisse en même temps les deux curseurs A et B, on peut en même temps baisser la préparation B et monter la préparation A. Ce temps de familiarisation avec la console permet de s'essayer à sa manipulation et de se représenter ce qu'on aura à faire pendant le spectacle pour passer d'un état lumineux à l'autre. Puis on essaie les états lumineux du spectacle pour voir si les intensités des projecteurs conviennent, si on retrouve le climat qu'on souhaite ou si au contraire il est évident qu'il faut davantage pousser le contre-jour ou le baisser légèrement etc. Il faut alors noter les changements d'intensité sur la feuille de conduite prévue pour cette représentation. Mieux vaut débiter ce travail avec un Master général qui ne soit pas à 100% car on peut avoir besoin de monter légèrement le niveau général



d'un état lumineux pour que la lumière rende le résultat voulu. Si on a commencé à régler les intensités de chaque projecteur d'une préparation, à les noter, avec un master général à 100% et qu'on s'aperçoit lors du spectacle qu'il manque un peu d'intensité, on aura du mal à augmenter l'intensité de chaque projecteur sachant qu'on aura à préparer l'état lumineux suivant. Au contraire, si on a réglé les intensités des projecteurs d'une préparation avec un master général à 60% et qu'au cours du spectacle, on voit que c'est un peu juste, il suffira de pousser un peu le master général pour cet état lumineux puis de préparer sereinement l'état lumineux suivant.

Si on travaille avec des mémoires, on peut insérer la disquette où est mémorisée l'ensemble séquentiel des mémoires de la conduite lumière du spectacle. Encore faut-il que la console de la salle accepte cette disquette puis qu'elle réussisse à la lire, bref que la console accepte le format de la disquette.

Sinon, on règle chaque état lumineux selon les indications de la conduite et on essaie le rendu : on corrige si nécessaire les intensités et on enregistre ainsi les états lumineux les uns après les autres. Si on enregistre les temps de passage d'un état lumineux à l'autre (temps de montée de l'état lumineux à venir et temps de descente de l'état lumineux en cours), on peut être amené à les corriger selon, par exemple, la taille du plateau. En effet, supposons qu'on ait écrit la conduite pour un plateau de 4m x 3m sachant que la montée de l'état lumineux n° 6 est fonction du déplacement du comédien de Cour à Jardin : le temps de traversée du plateau par le comédien ne sera pas le même si le plateau du jour (et non pas de fruits de mer) fait 10m x 7m.

Une fois la conduite prête pour la représentation, écrite et/ou mémorisée, c'est le moment où l'on peut faire les raccords techniques entre :

Plateau – Comédiens – Décor – Lumière

## Étape 2

### Le Filage Technique

Avant le filage technique, la « **Mise** » ou « **Mise sur scène** » a été faite : tout élément nécessaire au jeu (accessoires, stroboscope, machine à fumée, rideau escamotable, tabouret etc.) est prêt à être utilisé à l'endroit du plateau ou des coulisses où il doit être. Chacun a sa liste pour la « Mise », une liste de tous les accessoires qu'il doit mettre en position « prêt à l'emploi ». Effectivement, ça peut être difficile pendant le spectacle d'aller chercher ses bretelles dans le coffre de sa voiture garée à 200 m du théâtre sachant que les clés de la voiture sont dans les poches de la veste rangée dans la loge qui est fermée pendant le spectacle et dont il faut trouver la clé ...

Au **filage technique**, tout le monde est là : les comédiens, le metteur en scène, les gens qui s'occupent du plateau, du décor, du son et de l'éclairage. Le filage technique consiste à enchaîner les séquences de jeu (à l'allemande, c'est-à-dire qu'on s'occupe surtout des déplacements, quelquefois du texte quand il y a un « Top-Texte »), les séquences de changement de décor, les séquences de son et les séquences d'éclairage.

Pendant le filage technique, personne ne parle (!) ... à part le metteur en scène et le technicien lumière, son et plateau. Un comédien peut aussi signaler une question ou une difficulté. C'est un moment de grande concentration et de concentration sur **l'enchaînement des séquences**.

C'est le moment de repérer et anticiper ses déplacements pour un comédien, de les adapter au lieu et au positionnement de la lumière. C'est le moment aussi de préciser ou repréciser aux uns et aux autres les « Top » lumière, son et/ou décor ou les « Top » qui dépendent du comédien, les « Top-Texte », d'anticiper une difficulté d'exécution par rapport au plateau « du jour » etc., d'essayer les temps de montée et de descente des états lumineux, d'expérimenter les éventuelles difficultés en coulisse liées au lieu. Toute difficulté interrompt le « filage » jusqu'à ce qu'elle ait été résolue puis le filage reprend... et ainsi de suite jusqu'au salut final.

Sauf si on est dans le théâtre de rue en plein jour (et c'est un sacré exercice !...), c'est le moment aussi de régler les intensités de lumière dans la salle au moment de l'entrée des spectateurs, de décider du comment de la mise au noir de la salle pour le début du spectacle et du comment de l'allumage de la salle à la fin du spectacle. La mise au noir de la salle est une partie du chemin qui conduit le spectateur vers le lieu du théâtre, lieu qui réunit et sépare (!) le spectateur et l'acteur : l'un dans l'ombre et l'autre dans la lumière. L'espace de la salle s'estompe jusqu'aux oubliettes et l'espace dramatique naît du plateau. Le noir n'est pas non plus obligatoire, on peut décider de jouer salle allumée : ça vient dire quelque chose, notamment sur le rapport spectateur-acteur, mais c'est un choix, parmi d'autres possibles.

Il faut avoir à la console les commandes lumières de la salle pour pouvoir décider soi-même de ce qu'on fait avec la lumière de la salle et comment. Rien de pire par exemple qu'une fin de spectacle poignante (avec la silhouette d'un personnage qui disparaît doucement dans le noir et avec qui, même au noir complet, le spectateur, actif, continue à vivre quelque chose...) taillée dans le vif par un rallumage intempestif et clignotant de tous les néons du réel de la salle polyvalente ! ... mais ça peut être un choix aussi !... Du moment que ce qui est fait s'approche de ce qu'on a voulu faire.

