

L'installation : accroche, câblage, branchement et réglage

Pourrait-on dire « Règle d'or » ? Oui, on peut dire :

Règle d'or : La première chose à laquelle il faut penser lors du montage et de l'installation, c'est au démontage ! Il y a souvent plus d'énergie et moins de fatigue au moment du montage qu'au moment du démontage. Bref, il faut penser « démontage facile », surtout avec les câbles : utiliser les colliers adéquats, pas trop, pas d'entortillements des câbles autour des perches. Bref, **Un montage « propre » pour un démontage « facilité »**.

L'installation peut s'organiser selon 4 volets :

- le Volet « Plan de Feu » : une personne donne les indications du Plan de Feu
- le Volet « Commandes » : une personne s'occupe du fonctionnement de la Console. Pour le branchement du câble DMX à la console et au gradateur, cf. **fiches n°s 7-3 et 7-4**. Veiller à ce que personne ne marche ou qu'aucune malle ou flight Case ne roule sur les câbles en général et en particulier sur le câble DMX (éviter de le mettre au sol).
- le Volet « Gradateur » : une personne s'occupe des branchements et de l'adressage.
- le Volet « Sources » : une personne s'occupe de l'accroche des sources, de leur câblage et de leurs réglages en lien avec avec la personne au Plan de Feu.

Les rôles dans l'équipe d'éclairage peuvent se répartir selon ces 4 volets... mais si on est tout seul, on peut ... tout faire !!! ... ou demander de l'aide dans la troupe... quand même !!!

Étape 1

L'Accroche

Connaître le poids des éléments à accrocher, tout compris (notamment le câblage) et les caractéristiques des éléments porteurs (Trépieds, portiques, porteuses ...) et de leurs éléments de connexion (chaînes, élingues, mousquetons, fixations...) et leurs limites : CMU (Charge Maximale d'Utilisation), Coefficient Spectacle ... voir **fiche n° 3-9** notamment et **fiche 4-1** sur les

structures. Rester toujours en-dessous des limites de charge définies en intégrant le coefficient pour le monde du spectacle.

Chaque personne à l'accroche des projecteurs dispose d'un exemplaire du Plan de Feu.

Voir la **fiche N° 9-2 p. 3** sur le positionnement du matériel dans l'espace et les deux cas de figure (présence de porteuses mobiles ou de porteuses fixes : selon le cas nous sommes au sol avec les porteuses appuyées à environ 1,5 m du sol ou bien nous sommes en haut de la tour d'éclairage ou de la nacelle. Respecter les consignes et les normes de sécurité dans tous les cas). Éviter d'utiliser des échelles. Si vous n'avez pas d'autre solution et si vous utilisez quand même une échelle, il faut impérativement une personne présente affectée exclusivement au maintien de l'échelle et à la sécurisation de ses abords.

→ Accrocher les projecteurs (avec tous les crochets du même côté) sur les porteuses et serrer les crochets ... suffisamment mais pas trop fort.

→ Passer l'élingue de sécurité, en veillant à ce qu'elle ne passe pas sur un câble d'alimentation. Cette mise en place de l'élingue est à faire aussitôt que le projecteur a été accroché sur la porteuse.

→ Dans le cas des porteuses fixes, donc en haut de la tour d'éclairage ou de la nacelle, équiper les projecteurs de leurs accessoires.

→ Orienter grossièrement le projecteur (site et azimuth) selon les indications du Plan de Feu et du responsable, du créateur de l'éclairage présent sur le plateau. Cela fera gagner du temps au réglage.

→ Procéder à l'accroche selon le plan de feu en commençant par les porteuses du Lointain et en remontant progressivement vers les porteuses de Face.

Étape 2

Le Câblage

Ne jamais travailler seul sur un plateau, particulièrement en hauteur.

Le travail est bien sûr différent selon qu'il existe ou non une installation fixe avec des lignes déjà existantes : on aura alors juste à brancher les projecteurs dans les prises à proximité comportant chacune un numéro de ligne. Sinon, on aura à installer multipaires et prolongateurs.

Les **prolongateurs** amenés sur le site ont été vérifiés et la section de leurs conducteurs correspond à la puissance qu'ils vont devoir fournir (**fiche n° 7-5**). Leur longueur est directement lisible grâce à un étiquetage ou à un code couleur. Pas la peine de prendre 15 mètres si on n'en a besoin que de 3.

Rappel : les triplètes blanches sont interdites sur un montage Lumière. Éviter les enrouleurs de câbles sur le montage Lumière. (**fiche n° 7-5**)

De la même façon que pour l'accroche, on part des Porteuses du Lointain puis on remonte vers les porteuses de Face.

→ Si on n'utilise pas de Câbles multipaires, on part d'un bout de la porteuse (celui qui est opposé au côté du branchement) en apportant les prolongateurs nécessaires et on finit à l'autre bout de la porteuse (côté Branchement), ce qui donne en bout de porteuse un ensemble, un faisceau de câbles qu'on envoie vers le gradateur et qu'on maintient ensemble avec des colliers belges.

→ Si on utilise des multipaires (ce qui est conseillé car économie de temps et de câbles), on amène le **multipaire** au milieu de la porteuse et on tire les câbles ou les prolongateurs nécessaires aux projecteurs vers le boîtier de prises du multipaire ou vers son fouet (voir **fiche n° 7-5**).

→ Les câbles d'alimentation (projecteur, prolongateur) doivent être maintenus sur la porteuse : on se sert pour cela de Colliers Belges très faciles d'utilisation ou Colliers de type Rilsan réutilisables (comportant une languette de déblocage du cran et un diamètre de serrage allant de 32 à 100 mm). Le plus facile d'utilisation au montage comme au démontage est le **Collier Belge** (voir **fiche n° 7-5**, page 4). Il ne faut jamais nouer entre eux deux câbles d'alimentation mais faire une boucle avec les deux prolongateurs et les attacher avec un collier. Ne pas entortiller les câbles sur les porteuses : penser au démontage.



→ Il faut rapprocher la prise du prolongateur de la prise du projecteur de façon à pouvoir **laisser du mou sur le câble d'alimentation** pour faciliter le réglage ultérieur, ou permettre même un léger déplacement du projecteur sur la porteuse, qui s'avérerait nécessaire au moment du réglage.

→ Quand les prolongateurs sont finalement trop longs aux abords du lieu de branchement, il faut les stocker en les enroulant en forme de grand huit et ne pas les laisser enroulés en cercles superposés pour éviter un effet possible de bobinage.

→ Penser à ne pas bloquer ou gêner l'accès à une issue de secours ou à encombrer les passages en coulisses. Empêcher l'accès du public aux lieux de branchement.

Étape 3

Branchements

→ Ne pas effectuer les branchements sous tension.

On fait les branchements, de façon à parvenir, à la fin, aux circuits tels qu'ils sont numérotés sur le Plan de Feu car c'est cette numérotation qui correspond à l'écriture de la Conduite Lumière et qui correspond aussi aux numéros de circuits reportés dans les mémoires de la conduite, si mémoires il y a.

Deux solutions :

→ Soit on décide de faire manuellement un branchement sur le gradateur qui respecte dès le début les numéros de circuits du Plan de Feu : On fait alors le **Patch manuel**.

En ce cas,

- 1- celui qui fait le branchement du projecteur annonce le numéro de ligne sur laquelle il l'a branché (ex. : Multipaire n° 6 Ligne n° 8)
- 2- celui du Plan de Feu annonce le numéro du circuit sur lequel doit être branché ce projecteur (ex. : Circuit 4)
- 3- celui qui est au gradateur branche alors la ligne 8 du multipaire 6 sur le circuit 4 du Gradateur.

→ Soit on branche sans s'occuper des numéros de circuits, mais en respectant les limites de puissance des circuits et en couplant les projecteurs qui doivent l'être :

On fera alors ensuite un **Patch électronique** à la console, qui fera correspondre les circuits de branchements réels aux numéros de circuits du Plan de Feu et de la Console. (voir le manuel de la Console pour le patch)

Chacun choisit la méthode qu'il préfère ou un panaché des deux.

Étape 4

Vérification du matériel

→ On vérifie tous les circuits avant de lever le portique ou de lever (« appuyer ») les porteuses. Cela s'appelle :

« Faire sonner les projecteurs ».

Il peut toujours y avoir un problème et celui-ci sera plus facile à résoudre au sol qu'en haut de la tour d'éclairage (faux-contact, prolongateur défectueux, ampoule déboîtée lors de l'accroche du projecteur etc.).

→ S'il y a un problème, rechercher la cause méthodiquement :

- 1- Vérifier la console et le branchement de la console
- 2- Vérifier les branchements
- 3- Vérifier que le voyant DMX clignote sur le gradateur
- 4- Vérifier le bon réglage de l'adressage sur le gradateur
- 5- Tester la prise (branchée sur le gradateur) sur direct
- 6- Tester le prolongateur
- 7- Tester le projecteur

→ À la fin de cette étape, tous les circuits fonctionnent et correspondent aux circuits mentionnés sur le Plan de Feu.

Penser à l'éclairage des coulisses, au passage des câbles, signaler les pieds de projecteurs avec du gaffeur blanc et les lester si besoin.

Étape 5

Les Réglages

→ Les réglages se font, autant que possible, dans le noir et dans un moment et un espace réservés aux seuls éclairagistes.

→ Il faut être (au moins) deux : un à la Console et l'autre au réglage, mieux trois : avec en plus, l'éclairagiste à la fois sur le plateau et dans la salle. Encore mieux quatre, avec en plus quelqu'un sur le plateau figurant l'acteur et l'éclairagiste dans la salle à la place de l'œil du spectateur.

→ Entre deux réglages, allumer légèrement une lampe faisant fonction de lumière de service pour faciliter les déplacements. Allumer le projecteur à régler seulement lorsque le régleur est

proche et prêt à régler le projecteur en question, afin que celui-ci ne soit pas trop chaud et donc difficile à manipuler. Mettre des gants... ouïe aïe.

→ On commence aussi par le Lointain pour remonter vers la Face.

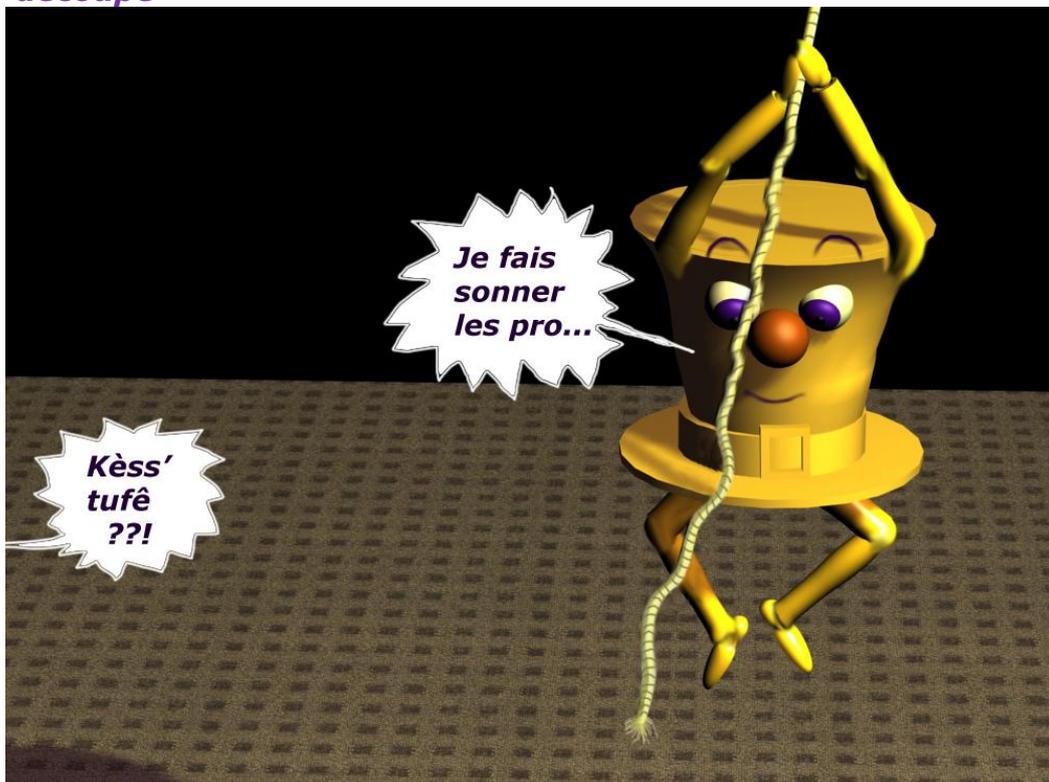
→ Pour les Contre-jours, commencer par ceux du centre.

→ Il faut à chaque fois repartir « à blanc », c'est-à-dire pour un PC par exemple, démarrer le réglage « chariot à zéro », ouverture minimale du faisceau. On peut être amené, pour régler, à ôter le filtre qui équipe le projecteur. On « pointe » le projecteur sur la zone à éclairer : on met le point de ce plus petit faisceau possible au centre de la zone qu'on souhaite éclairer. Puis on règle à la demande de celui qui, du plateau et de la salle donne ses instructions. On ouvre davantage le faisceau, on gaffe si besoin, on le pique, on le relève, on ajuste l'angle, on serre, on remet le filtre, et hop ! en 2-3 minutes, si les instructions de l'éclairagiste au sol sont précises et claires, c'est fait. On passe à l'autre projecteur, chariot à zéro etc.

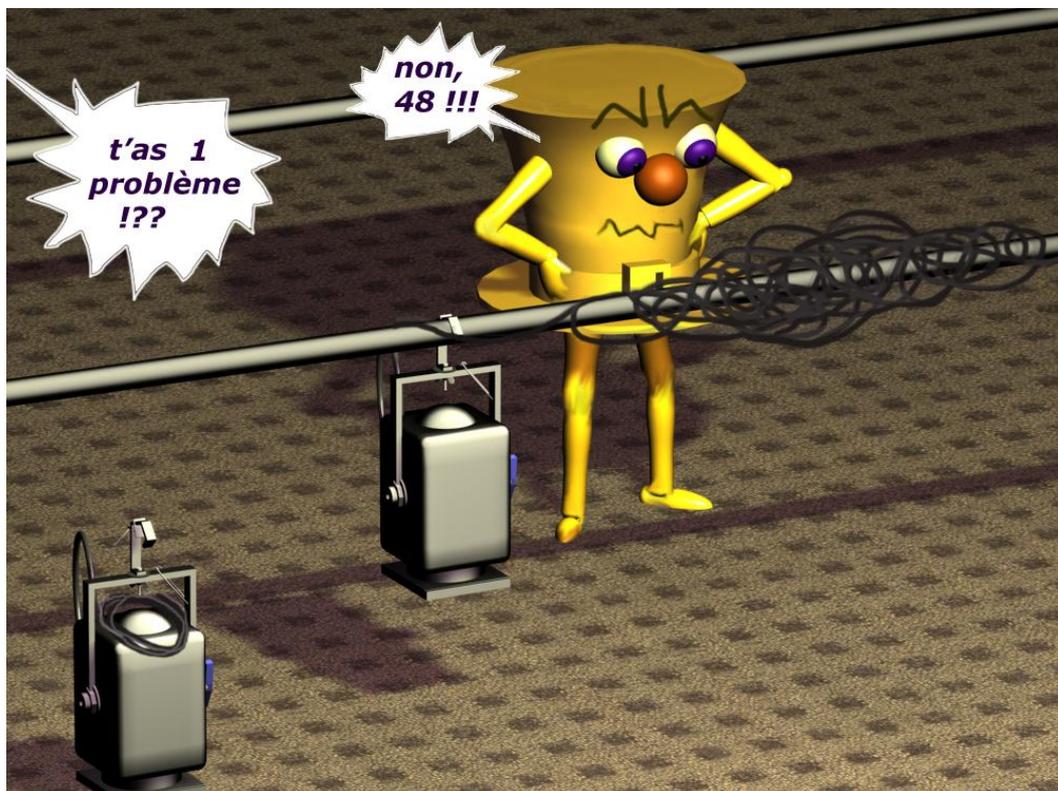
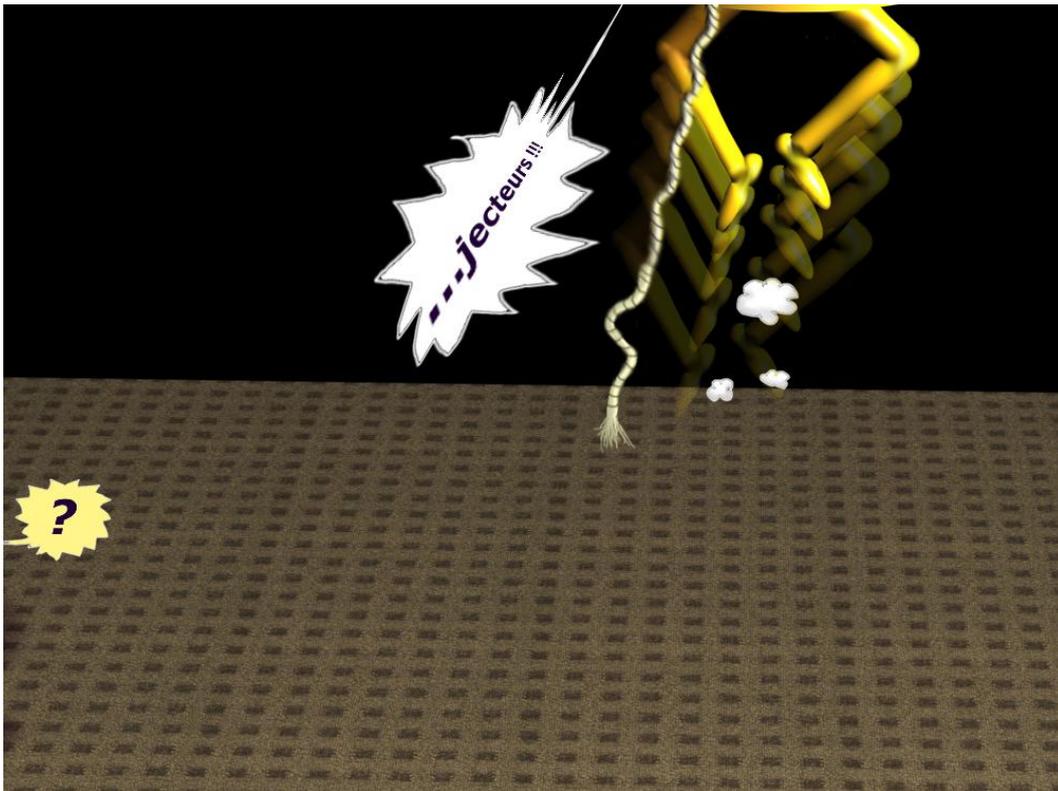
→ Le réglage d'un contre-jour peut imposer qu'on revienne sur l'ouverture ou l'angle des premiers réglages si l'allumage de l'ensemble du contre-jour révèle une faiblesse ou une disparité gênante ici ou là etc.

Puis on passe à la perche suivante en se rapprochant petit à petit des porteuses de la Face.

→ Pour les découpes, voir **fiche n° 3-4-1 « Comment régler une découpe »**



→



Penser au démontage !!!!.....