

LABO#1 Épisode 1 ... un vendredi 13 avec Hopper au City

Nous voilà huit, ce vendredi 13 Octobre 17, au City, pour la première réunion du premier épisode des essais lumière de l'ADEC 56, le LABO# 1, ouvert à tous, débutants ou déjà praticiens de l'éclairage ! C'est Yves Grouazel et le Plateau en Toute Liberté qui nous reçoivent au City pour ce LABO# 1.

Le but est de préparer la séance d'essais Lumière proprement dite qui aura lieu le Samedi 4 Novembre pendant les Effervescences 2017.

4 heures passionnantes à vivre certainement.

Ce vendredi 13 (même pas peur), il s'agissait d'analyser le tableau de Hopper (Fig. 1) pour permettre la préparation du décor de la scène à éclairer, sur le plateau du City.



Figure 1

Nous avons travaillé (avec plaisir) sur plusieurs plans :

- inventaire de tous les éléments concrets du tableau pour pouvoir reconstituer le décor
- identification des sources de lumière
- nos associations venues du tableau et de ses grandes capacités d'évocation
...narrative...

Ces trois plans se sont bien mélangés au cours des échanges mais le troisième plan, celui des évocations sera sans doute utile plus tard, au moment de choisir une lumière dominante, une ambiance, au moment de jouer avec les lumières etc. L'inventaire et l'identification des sources, voilà qui va nous permettre d'abord de recréer le tableau sur le plateau.

L'inventaire des éléments composant le tableau s'est fait assez aisément, même si certains éléments ont prêté à discussion !

L'identification des sources de lumière a été ... lumineuse mais pas tout de suite ! En effet certains d'entre nous voyaient une grande fenêtre blanche derrière le personnage avec l'idée d'un grand soleil quelque part hors tableau quand les autres affirmaient qu'il faisait totalement nuit et que toutes les sources de lumière étaient dans la chambre ! Il y en eut aussi qui voyaient un ciel couchant... d'autres qui espéraient un possible éclairage partiel par un réverbère à l'extérieur. Voilà qui promet.

Le point crucial semblait se situer autour de l'aplat jaune ou jaune orangé en haut à droite du tableau : ciel de soleil couchant ? Mur de la chambre peint en jaune ?

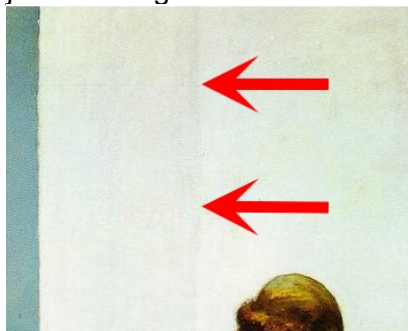


Figure 3

Store jaune à moitié baissé avec un ciel « nuit noire » ?

Après quelques échanges, chacun arrivait à voir les visions des autres... Mais un argument implacable tomba. Il fallait se rendre à ... ce qui n'était justement pas une évidence pour tout le monde : le rideau vertical en haut à droite du tableau faisait une ombre sur le store jaune (Fig. 2) qui laissait voir un carré de nuit noire : il ne pouvait donc plus s'agir d'un ciel de soleil



Figure 2

LABO#1 Épisode 1 ... un vendredi 13 avec Hopper au City

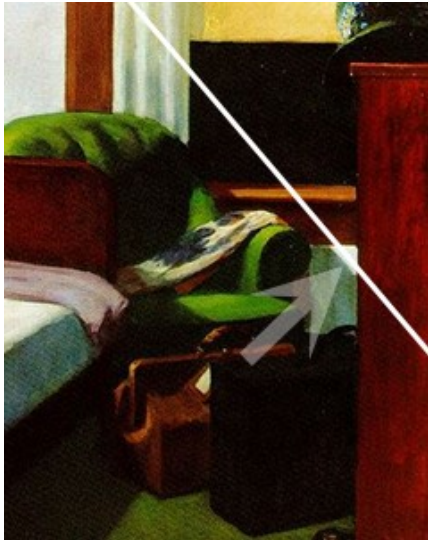


Figure 4

couchant. Deuxième argument massue pour ceux qui s'accrochaient encore à la fenêtre blanche derrière la jeune femme : un trait vertical très léger au milieu de la fenêtre montrait qu'il s'agissait de l'angle formé par deux murs blancs (Fig. 3).

Nous avons aussi localisé d'où était vue la scène de la chambre d'hôtel, de quelle hauteur...

Parlé du mur bleu, des sources de lumière directe grâce aux ombres portées rares mais visibles (Fig. 4) : sans doute un plafonnier au-dessus de la femme, légèrement en arrière ; parlé des sources de lumière indirecte : murs blancs de la chambre à droite, non visibles sur le tableau, diffusion de lumière par le drap blanc du lit, etc., nous continuons les recherches. Quels projecteurs utiliser pour rendre cette sorte de douche arrière très blanche ? Plusieurs sources ? Une source unique type néon ?

Difficultés liées à la gradation du néon.

Le remplacer par quoi ? Par un PC avec un diffuseur ? Autre ? Oui mais quoi ? ! ... Voilà, au City, ce jour-là, nous n'avons posé que de bonnes questions ! Et nous avons bien commencé le travail préparatoire au montage du décor ...



Figure 5

> Il s'agira le 4 Novembre de reconstituer l'ambiance du tableau avec les sources de lumières trouvées, (Fig. 5) mais peut-être aussi sur le vrai plateau, de déduire l'existence d'autres sources.

Dans un deuxième temps, il y aura possibilité aussi de transformer l'éclairage du tableau, d'en changer l'ambiance etc., bref de jouer avec les lumières à la console, à partir d'une idée directrice d'éclairage, d'une idée sur la direction de lumière dominante (par exemple : essayer une lumière dominante de contres, ou bien encore essayer une lumière dominante de contre-plongée... etc.) Yves a évoqué le travail en duo et chaque duo alors pourra effectuer à la console son ou ses essais de lumières.

Toutes les directions basiques de lumière seront pré-implantées sur le plateau haut du City, ce qui permettra de réduire au minimum les manipulations matérielles pour vraiment se concentrer, jouer et s'amuser avec la lumière ... et tous les théâtres savent que le jeu c'est aussi sérieux que non-sérieux. Alors, le Samedi 4 Novembre 2017, au City, on va tous apprendre et s'amuser ! Il faudrait être fou pour rater ça ! Bienvenue donc à toutes celles et à tous ceux qui voudront faire partie de l'aventure ! Et Hop ... per ! ... à suivre ...

La richesse des échanges et la variété des points de vue sur ce seul tableau donnent envie d'ores et déjà de poursuivre en LABOS# dans cette voie d'élabo**ration** collective pour l'éclairage. En travaillant ainsi sur des questions d'éclairage venues des spectacles de nos troupes, ou d'un tableau, ou d'ailleurs, on ne peut que se sentir vraiment moins seul à la technique, lors de nos créations lumière !



Nous avons aussi présenté un petit aperçu d'AdecWatt, le logiciel libre d'édition de plans de feux sur les plans de nos salles morbihannaises et voisines et fabriqué, maintenu et actualisé dans les fourneaux de l'ADEC 56. Le but était de permettre à chacun d'éditer une proposition de plan de feu, une implantation avec AdecWatt pour la scène du tableau de Hopper sur la scène haute du City (scène 1 sur le plan AdecWatt).

> [Télécharger AdecWatt](#)