

Directions de Lumière : Le Contre-jour

Les projecteurs sont dits « de Contre-jour » ou « Contres » quand ils éclairent dans l'axe du regard du spectateur (+/- 45°) et depuis le lointain vers le spectateur, c'est-à-dire dans la direction opposée à celle de son regard. L'éclairage de contre-jour peut être direct (par exemple, il éclaire les comédiens en contre-jour) ou indirect (éclairage d'un cyclorama qui diffuse une lumière de contre-jour sur laquelle se détachent les silhouettes des comédiens).



La lumière de « Contre-jour » est la lumière de la **Profondeur**. Elle est celle qui peut vraiment donner la 3^{ème} dimension à l'image totale vue par le spectateur. C'est tout le volume du plateau qu'il est question d'éclairer, de faire sentir et même de « dilater », en donnant l'illusion d'un espace plus grand que l'espace réel du plateau. Quand on fait un éclairage de contre-jour, il

faut penser en 3D, en volume, en coupe. Sur la photo, sur un fond de cyclorama éclairé en bleu, les 3 personnages les plus visibles se détachent grâce à des Latéraux hauts (proches ici de la douche) qui ne touchent pas le cyclorama.



Le contre-jour crée et rend « visible » l'espace derrière le comédien et aussi tout autour de lui, le détachant du fond et l'isolant de ses partenaires et/ou des objets du décor, en l'entourant d'un fin trait de lumière qui le « silhouette ».

S'il est utilisé seul, le contre-jour silhouette l'objet ou le personnage éclairé (contre-jour direct) sans lui donner une visibilité de face, ou le détache sombre sur un fond clair (contre-jour indirect) toujours sans lui donner de visibilité : il donne alors une sensation de mystère, d'étrangeté... même si, comme ci-contre, certaines silhouettes sont tout à fait reconnaissables... bien sûr.



S'il est combiné avec un éclairage latéral et un rattrapage de face qui permet de voir le visage du comédien, le contre-jour contribue à agrandir, et approfondir l'espace autour, au-dessus et derrière le comédien tout en gardant relief et visibilité de celui-ci. Supprimer le contre-jour revient alors à rétrécir et fermer l'espace sur le comédien, à rendre l'espace plus petit, moins aérien, plus gris, plus épais. C'est donc aussi une direction qui influe énormément, selon ce

qu'on en fait, sur l'ambiance, le climat du plateau, que l'on se place d'un point de vue réaliste, psychologique, onirique ou autre. Le contre-jour peut aussi permettre, en étant la direction principale d'une scène par exemple, de souligner un personnage avec un projecteur de face à faible intensité : l'œil du spectateur sera attiré par ce point plus chaud et/ou plus visible, dans le bain global de contre-jour.



Le Contre-jour est aussi la lumière du cyclorama, de la toile translucide ... Le **Cyclorama** est une toile tendue en fond de scène ou disposée en demi-cercle (d'où son nom : **cycle**, *cercle* et **orama**, *vue*) : elle peut être colorée par des **cycliodes** ou **horiziodes** (voir **fiche n° 3-5**) et produire des fonds colorés, des ciels, permettre la projection d'images etc. Il peut être lesté en bas (tube ou chaîne inséré(e) dans le fourreau du bas

et tendu sur les côtés grâce à des pinces, pour éviter les plis. Il existe des cyclorama blanc, gris, gris foncé, en plusieurs matières, coton, plastique et certains permettent la rétroprojection. L'éclairage de ces toiles en trichromie (couleurs primaires – voir **fiche n° 5-1** et suivantes sur la synthèse additive de la couleur) demandent un nombre certain de projecteurs mais fournit un éventail de couleurs (palette chromatique) en jouant simplement de l'intensité des projecteurs et donc en faisant jouer la synthèse additive des couleurs (pratique lorsqu'on doit enchaîner plusieurs couleurs de cycloramas).

Le projecteur de Contre-jour peut s'accrocher sur la dernière porteuse du lointain mais il peut aussi se répartir sur l'ensemble du plateau, en utilisant par exemple une porteuse du Lointain et une porteuse de milieu de scène. La méthode MacCandless (voir fiche n° 6-3 sur La Face) préconise un projecteur de contre-jour par zone couverte par deux projecteurs de face de directions opposées à 45° (=3 projecteurs par zone). Ce n'est pas toujours facile de concilier l'uniformité et la cohérence d'un contre-jour, avec la nécessité de penser en volume et pas seulement en surface au sol, avec aussi la nécessité de ne pas éblouir les spectateurs, avec l'envie que ça ne « bave » pas en salle. Il faut faire de nombreux compromis, mais aussi des choix, sans compromettre le contre-jour... pas toujours facile.

On peut régler les contre-jours en les faisant regarder droit devant eux, en les plaçant tous d'un côté et en les réglant, non pas exactement en diagonale mais en éventail.

On peut penser aussi Contre-jour rasant ou contre-jour moyen (horizontal), Contre-jour diagonal... tout dépend de ce qu'on veut obtenir, des capacités d'accroche du théâtre où l'on joue, des possibilités de cacher ou non les sources de lumière de contre-jour. Un Contre-jour rasant peut être très éblouissant pour le spectateur et, étant donné que les sièges de spectacle ne sont pas munis de pare-soleils escamotables ... Pourtant sa lumière peut être très intéressante.



Avec le Contre-jour, comme avec le rattrapage de face, il faut trouver l'équilibre dans l'intensité avec les autres directions de lumière.

Le contre-jour dans la peinture



Contre-jour latéral « La Justice et la Vengeance divine poursuivant le Crime » de Pierre Paul **Prud'hon** (Louvre)



Contre-jour indirect : « Le Voyageur contemplant une mer de nuages » de C.D. **Friedrich** (Kunsthalle de Hambourg)



« L'abbaye dans une forêt de chênes » de Caspar David **Friedrich**. (Schlob, Charlottenburg)



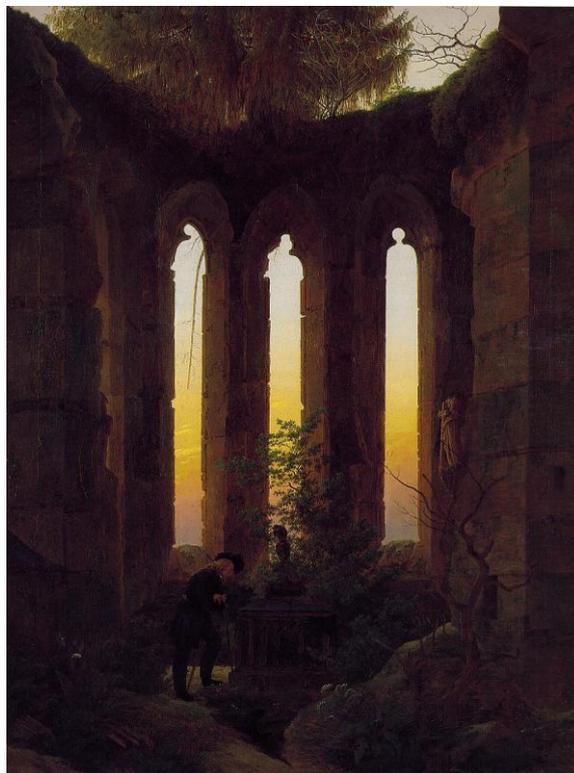
« Lever de lune sur la mer » de Caspar David **Friedrich**
(*National Galerie, Berlin*)



« L'incendie de Rome » : Hubert Robert
(*Le Havre, Musée des Beaux-arts*)
Exemple d'un « décor » pris à contre-jour.



« Port de mer au soleil couchant » de **Claude Le Lorrain** (*Musée du Louvre*)



« La Tombe de Hutten » de
Caspar David **Friedrich**



Cyclorama et éclairage en contre direct sur le comédien Just Chapeau !