

Atelier d'éclairage

Poly-Théâtre

Préparé par : Pierre Berube
(514) 831-5200

1 Table des matières

1	Table des matières	1
2	Introduction	3
2.1	Le but de l'éclairage	3
2.2	Les règles de l'éclairage	3
2.3	Qu'est qu'un grand éclairagiste?	3
3	Lecture de plans	4
3.1	Les vues de plan (plan d'éclairage)	4
3.2	Les vues de coupe	4
3.3	Les légendes d'un plan d'éclairage	4
4	Les couleurs	5
4.1	Les mélanges de couleurs	5
4.2	Les combinaisons de couleurs	5
4.3	Combien de couleurs pour un bon éclairage ?	5
4.4	Où trouver les bonnes couleurs pour un effet?	5
4.5	Les couleurs «safe»	6
5	Les angles d'éclairage	7
5.1	0 – 30 – 60	7
5.2	Les fronts	7
5.3	Les backs	7
5.3.1	Back général	7
5.3.2	Back éventail	7
5.3.3	Back éventail inverse	7
5.4	Les sides	7
5.5	Les tops	7
6	Cycloramas	8
6.1	Comment éclairer un cyclo	8
6.2	Les couleurs de cyclo	8
6.3	Une autre règle	8
7	Les projecteurs	9
7.1	Leko(projecteur à réflecteur ellipsoïdal)	9
7.2	Fresnel	9
7.3	Par	9
7.4	ACL	9
7.5	Projecteurs asservis	9
7.6	Poursuite	9
7.7	Beamlight	9
7.8	Scoop	10
7.9	Iris	10
7.10	StripLights	10
7.11	Appareil de projection	10
7.12	Accessoires	10
7.12.1	Porte de grange / Barn door	10
7.12.2	Gobos	10
7.12.3	Beigne / Doughnut	10
7.12.4	Tuyaux de poêle / Snoot / TopHat	10

7.12.5	Couteaux / Shutter.....	10
7.12.6	Iris.....	10
7.12.7	Changeur de couleur / Color changer / Scrooler.....	10
7.12.8	Mélangeur de couleur / Color fader / Dissolver.....	10
7.12.9	Dozzer.....	10
7.13	Les alternatives aux projecteurs.....	11
7.13.1	Ropelight.....	11
7.13.2	Fibre optique.....	11
7.13.3	Les lampes de poche.....	11
7.13.4	Les phosphorescents.....	11
8	Les symboles et annotations.....	12
8.1	Les projecteurs principaux.....	12
8.2	Les autres projecteurs.....	13
8.3	L'annotation des projecteurs.....	14
8.4	Et bien d'autres.....	14

2 Introduction

2.1 Le but de l'éclairage

La seule raison pour laquelle nous retrouvons de l'éclairage sur les spectacles de théâtre c'est pour servir le spectacle. L'éclairage doit remplir les besoins de luminosité, ambiances, atmosphères, d'émotions et d'attention du spectateur que le spectacle peut faire valoir. Un «besoin» peut-être essentiel, complémentaire ou superflu, mais s'il est justifié, le «besoin» a sa place dans le concept.

2.2 Les règles de l'éclairage

- L'éclairage pour voir
- Les yeux sont faits pour voir et être vus
- L'éclairage représente les lieux, l'heure et les situations
- Les comédiens sont des objets vivants tri-dimensionnels
- L'éclairage amène l'attention du public sur l'action
- Toutes règles ci-haut mentionnées sont faites pour être transgressées

2.3 Qu'est qu'un grand éclairagiste?

Un bon éclairagiste est quelqu'un de passionné, méticuleux, attentif et chanceux. Pour devenir un bon éclairagiste, il est essentiel d'être passionné à cause de la quantité de travail nécessaire pour apprendre et comprendre l'éclairage. Il est essentiel d'être méticuleux et attentif car ce sont les petits détails qui font la différence entre un éclairagiste et un BON éclairagiste. Par conséquent, la différence entre un bon éclairagiste et un grand éclairagiste, ce n'est que la chance; la chance d'être remarqué, la chance de connaître les bonnes personnes, la chance d'être à la bonne place au bon moment. Naturellement, même si une personne est très chanceuse, il demeure qu'un minimum de talent est nécessaire pour devenir un grand éclairagiste.

3 Lecture de plans

3.1 Les vues de plan (plan d'éclairage)

Les vues de plan sont basées sur le plan au sol du théâtre et les plans d'implantation normalement préparés par le directeur technique.

Les vues de plan servent à représenter graphiquement la disposition des appareils sur les porteuses électriques. De plus, on y retrouve le numéro du projecteur, le numéro de contrôle, le numéro de circuit, le type, la couleur, les gobos et les accessoires de chacun des appareils.

3.2 Les vues de coupe

La vue de coupe, beaucoup plus simple illustre la hauteur de chacune des porteuses électriques et de la guenille (masking) du théâtre (qui relève de l'éclairagiste à moins d'avis contraire). Le plan de coupe illustre aussi les multiples angles d'éclairage utilisés et les « KeyStone ».

3.3 Les légendes d'un plan d'éclairage

Tout bon plan d'éclairage (vue de plan) doit comporter deux légendes. La légende des types d'appareils et la légende de numérotation (clé). En voici un exemple de chacune d'elles :

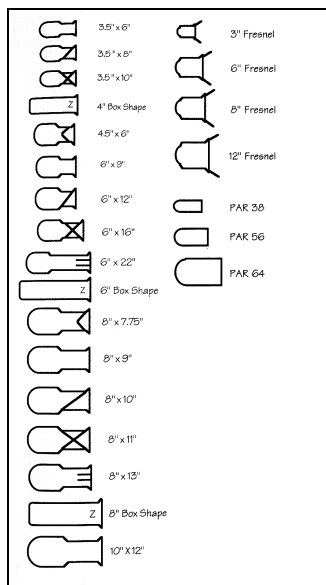


Figure 1 . Légende d'appareil

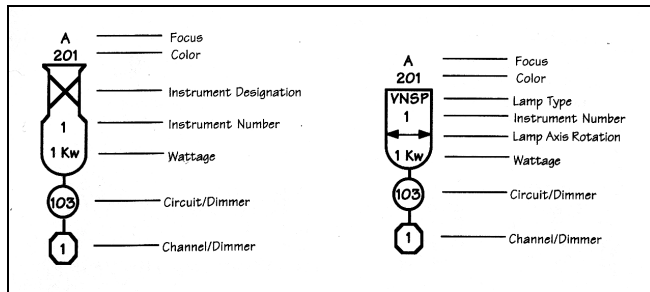


Figure 2 . Légende de numérotation

4 Les couleurs

4.1 Les mélanges de couleurs

Le mélange de couleurs est le procédé dans lequel plusieurs projecteurs filtrés de couleurs différentes sont allumés sur la même cible en même temps. L'utilisation la plus courante du mélange de couleurs est avec trois projecteurs de couleurs bleue, verte et rouge (les trois couleurs de base de la lumière), mais il est possible de faire des mélanges avec n'importe quelle combinaison de couleurs. Les grands secrets du mélange sont l'imagination et l'expérimentation. Un des grands avantages avec le mélange de couleurs est l'addition de luminosité avec l'addition de couleur et l'infinité de possibilités des couleurs résultantes.

4.2 Les combinaisons de couleurs

Utilisée principalement sur des productions où le budget est un problème ou par des éclairagistes chevronnés, la combinaison de couleurs consiste à superposer plusieurs filtres (gel) sur un même projecteur. Cette technique permet d'obtenir une couleur précise avec une source de lumière unique. Encore une fois, les grands secrets sont l'imagination et l'expérimentation. Une mise en garde : contrairement au mélange de couleurs, l'utilisation de combinaisons diminue l'intensité lumineuse des projecteurs. En considérant que chaque filtre retient certaines couleurs de la lumière, plus le nombre de filtres superposés est grand, moins la quantité de lumière résultante sera grande. Également, quand les filtres retiennent de la lumière, cela résulte en l'accumulation de chaleur dans les filtres et il est possible que ceux-ci fondent.

4.3 Combien de couleurs pour un bon éclairage ?

Question simple, réponse simple... LE MOINS POSSIBLE!!!

L'utilisation de couleurs est probablement l'élément le plus complexe de l'éclairage et demande une grande expérience pour qu'elle soit maîtrisée. Plus un éclairagiste prend de l'expérience, plus il se sentira à l'aise dans l'utilisation de couleurs. Dans le cas d'un éclairagiste amateur, il obtiendra un meilleur résultat s'il se limite à un minimum dans sa sélection de couleurs.

4.4 Où trouver les bonnes couleurs pour un effet?

Question simple, réponse simple... LES GRANDS PEINTRES!!!

L'éclairage est un jeu d'angles et de couleurs de lumière, art que tout les grands peintres maîtrisaient. Trouvez une toile représentant l'atmosphère que vous désirez créer et observez les couleurs, les angles de lumière, les intensités et les ombrages et vous découvrirez une nouvelle idée pour votre concept. Ensuite, répétez l'expérience avec une autre toile et un autre peintre. Le même processus peut être répété avec une photographie.

Naturellement, la meilleure expérience est la vôtre. Essayez de vivre la situation que vous voulez éclairer. Si la scène se passe dans un parc, la nuit au centre-ville, prenez un peu de votre temps pour aller dans un parc au centre-ville la nuit. Installez-vous confortablement et regardez autour de vous. Fermez les yeux et imaginez la scène du spectacle se déroulant devant vous à ce moment précis (exemple : les comédiens sur scène).

4.5 Les couleurs «safe»

- La nuit : bleu foncé
- Le jour l'été : blanc et ambre
- Le jour l'hiver : blanc et bleu léger
- Le couché du soleil : orangé
- Le levé du soleil : rosé et rouge léger
- L'éclairé à la bougie : ambré ou orangé
- Le paradis : rose et bleu poudre
- L'enfer : rouge sang
- Le feu : rouge, orange et jaune (alterné)
- L'eau : bleu
- Dieu : blanc
- Le diable : rouge
- Etc...

5 Les angles d'éclairage

5.1 0 – 30 – 60

Dans toutes les directions mentionnées ci-dessous, sauf les tops qui sont un peu particuliers, les angles idéals d'éclairage sont 0°, 30° et 60°. Naturellement, ces angles sont les angles idéals pour un éclairage de base et comme toutes les autres règles, ce n'est qu'une ligne directrice qui peut être transgressée. L'angle de 0° représente la ligne directe à la hauteur des yeux des comédiens ou l'horizontale. Les 30° et 60° angles supérieurs et inférieurs au 0°. Donc, un éclairage de front parfait aurait un projecteur à l'horizontale avec les yeux des comédiens, un projecteur à 30° et 60° plus haut et 30° et 60° sous l'horizontale... OK, utilisons notre jugeote maintenant... les projecteurs à l'horizontale en front sont les pires ennemis des comédiens car cela les aveugle et les empêche de voir la foule. Les 30° et 60° inférieurs seraient probablement un peu compliqués à réaliser car les seuls angles représentant cela seraient situés dans la foule et sous la scène. Il reste donc les 30° et 60° supérieurs. Il est aussi possible de créer un angle inférieur en installant des «StripLight» sur l'avant-scène qui représentent un angle approchant les 45°. Le 0-30-60 est une ligne directrice et rien de plus. Il faut savoir l'utiliser intelligemment, même si cela veut dire de la transgresser.

5.2 Les fronts

L'éclairage de devant (les fronts) est destiné à la visibilité pure. Se rapprochant de l'angle de vision du public, l'éclairage de devant définit les visages, les yeux et la visibilité en général. Plus l'angle se rapproche du 0°, plus les visages et les yeux seront relevés. Plus l'angle se rapproche du 60° supérieur, plus les formes du corps seront dégagées. En revanche, si on s'approche du 60° inférieur le menton sera accentué et les traits du visage seront aggravés (donne une impression de méchanceté démoniaque).

5.3 Les backs

Les backs sont principalement destinés à donner de la profondeur et à découper la silhouette des comédiens.

5.3.1 Back général

Un back général est une série de lampes disposées également suivant les zones d'éclairage.

5.3.2 Back éventail

Un éventail est une série de projecteur regroupés en un même endroit. En partant du projecteur du centre, qui éclaire au centre, plus un projecteur est à l'extérieur plus il éclaire vers l'extérieur du même côté.

5.3.3 Back éventail inverse

Semblable à l'éventail, la seule différence est que les projecteurs éclairent en opposé à leur position. Le projecteur le plus à cour éclairera à la position la plus à jardin.

5.4 Les sides

Donnent de la dimension et l'impression de mouvement. Souvent utilisés en danse pour amplifier les mouvements des danseurs.

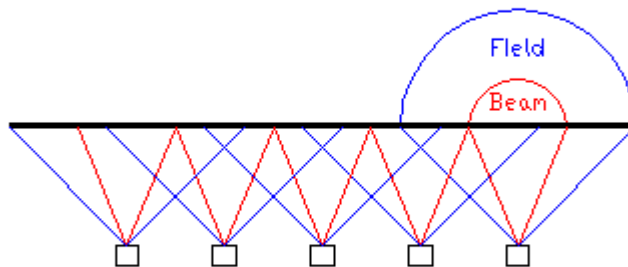
5.5 Les tops

L'éclairage en top est principalement utilisé dans les éclairages généraux en combinaison avec deux séries de fronts (30° et 60°) et un grand mouvement de back(30°, 45° ou 60°). Les tops dégagent les épaules, les cheveux et accentuent les grands gestes de bras et de jambes. Par contre, les tops ont la mauvaise conséquence de faire tomber une ombre sur les yeux. Dans certains cas, cet effet est désiré, mais dans le cas d'un éclairage général, les deux séries de fronts viennent compenser pour l'ombre des yeux.

6 Cycloramas

6.1 Comment éclairer un cyclo

Un cyclo est un élément relativement difficile à éclairer. Le grand secret réside dans l'uniformité de la lumière. Un grand nombre de projecteurs (iris, scoop...) répartis également sur la distance du cyclo en entrecroisant les faisceaux et en appuyant les rayons côte à côte permet un éclairage uniforme. Le graphique suivant illustre la répartition idéale d'un éclairage de cyclo.



6.2 Les couleurs de cyclo

En utilisant plus d'une série de projecteurs et la technique du mélange de couleurs, les variétés de couleurs possibles sont infinies. En utilisant des Iris, il est possible d'installer des changeurs de couleurs pour permettre multiples couleurs. Un détail à prendre en considération ou à utiliser est que le changement de couleur, durant que la lumière est allumée, est visible sur la surface du cyclo.

6.3 Une autre règle

Tout comme les autres règles déjà mentionnées, l'uniformité dans l'éclairage d'un cyclo peut être transgressée.

7 Les projecteurs

7.1 Leko(projecteur à réflecteur ellipsoïdal)

Aussi appelé découpe, ellipse ou projecteur à image, les lekos sont très utiles dans une situation où une source de lumière très définie est nécessaire. Projecteur le plus répandu pour l'utilisation de gobos, les couteaux et les iris.

7.2 Fresnel

Idéal pour les éclairages de zones, les fresnels donnent un éclairage diffus et doux. Souvent utilisés avec des portes de grange pour permettre un meilleur contrôle de délimitation des zones, le seul ajustement permis avec les fresnels est la grandeur du rayon lumineux.

7.3 Par

Principalement utilisé dans le domaine du rock'n'roll ou de la variété, le par peut aussi être utilisé dans le domaine du théâtre. Remplacement économique au fresnel, le par peut servir dans l'éclairage de zone. Par contre, les utilisations les plus répandues, dans le théâtre pour le par, sont les backs. Considérant qu'à puissance égale, les pars ont un impact visuel hautement supérieur au fresnel et que l'effet des backs est principalement dans la source lumineuse plutôt que dans l'impact sur le sujet, l'utilisation de par est grandement justifiée.

7.4 ACL

Aussi appelé « aircraft », les ACL trouvent leur source sur les avions. Les ampoules utilisées dans ces projecteurs sont les mêmes que ceux utilisés comme feu de position sur les avions de ligne. Ce qui donne une idée de leur grande puissance. Ayant un voltage nominal de 24V par lampe, les ACL viennent toujours en bar de 4 projecteurs branchés en série et allument toujours 4 par 4. Leur bas voltage indique également une couleur très blanche de la lumière. En mettant un Par côte à côte à une ACL, on aura l'impression que la lumière du Par est jaune.

7.5 Projecteurs asservis

Scan, Moving Lights, Servo, intelabeam sont seulement quelques-uns des noms utilisés pour les projecteurs asservis. Ces projecteurs, aussi principalement utilisés au rock'n'roll, consistent en des projecteurs dont les rayons lumineux sont dirigeables de façon automatique. Soit par une « fixture » ou un miroir mobile, les faisceaux lumineux de ces projecteurs sont dirigeables à partir de la console d'éclairage. Donnant un éclairage semblable aux lekos ce projecteur peut remplacer plusieurs lekos en repositionnant le scan entre chaque utilisation. Contrairement au par pour le fresnel, l'utilisation de projecteurs asservis est une idée de rechange plutôt dispendieuse. En plus du prix élevé, l'utilisation est très complexe et demande généralement un manipulateur d'expérience si on ne veut pas perdre un temps fou.

7.6 Poursuite

Généralement appelé Followspot, la poursuite est construite sur le même principe que le leko et donne une lumière similaire. Par contre, la différence tient dans son système de support, où la poursuite est montée sur un système permettant une manipulation humaine directe, soient des poignées et des joints permettant un pivotement latéral et vertical. De cette façon, un sujet peut-être suivi et éclairé indépendamment de ses déplacements (tant et aussi longtemps que le sujet reste visible du manipulateur). En comparaison au projecteur robotisé, la poursuite n'est pas asservi à un ordinateur et ses mouvements n'ont pas besoin d'être préprogrammés. D'un autre côté, une poursuite demande invariablement un manipulateur.

7.7 Beamlight

Place Ville-Marie... Les quatre projecteurs au sommet de cette dernière sont des beamlights. Caractérisé par un faisceau de lumière très concentré mais pas découpé comme le leko, aucune lentille n'est utilisée dans le beamlight, ce qui lui donne un impact énorme. Aucune utilisation standard n'est attribuée au beamlight, mais la place reste pour l'imagination.

7.8 Scoop

Principalement utilisé dans l'éclairage de cyclorama, le scoop donne une lumière floue, diffuse et incontrôlable.

7.9 Iris

Semblable au Scoop, donne une lumière plus délimitée que ce dernier. Aussi principalement utilisé dans l'éclairage de Cyclorama.

7.10 StripLights

On retrouve les striplights habituellement au sol sur l'avant-scène. Source de lumière compacte qui permet d'éclairer en front dans un angle inférieur aux yeux des comédiens.

7.11 Appareil de projection

Projection de diapositives, de bande de film ou de générateur d'obstruction à cristaux liquides, ces projecteurs ont des utilités multiples. De la projection de paysages jusqu'à la projection de texte ou sous-titres, en passant par les ambiances psychédéliques, les appareils de projection ont toutes les utilités. Les types d'appareils de projection sont aussi diversifiés que les utilisations.

7.12 Accessoires

7.12.1 Porte de grange / Barn door

Utilisées sur les fresnels, les portes de grange sont employées pour délimiter les zones éclairées.

7.12.2 Gobos

Les gobos sont des feuilles d'aluminium perforées selon des formes déterminées. Utilisés dans des leko, ils permettent la projection d'images et de formes dans l'éclairage. Au point focal du projecteur, le gobo coupe le champ de lumière à l'intérieur même du projecteur. Habituellement dispendieux et rarement durable, les gobos peuvent être faits maison à partir d'assiettes à tarte d'aluminium jetables.

7.12.3 Beigne / Doughnut

Placé dans le support à gobo du leko, le beigne élimine la lumière résiduelle due aux imperfections des lentilles et du miroir du projecteur. On reconnaît habituellement la lumière résiduelle à un halo bleu autour de la lumière source du projecteur.

7.12.4 Tuyaux de poêle / Snoot / TopHat

Donne le même résultat que le beigne, mais permet l'utilisation simultanée d'un gobo.

7.12.5 Couteaux / Shutter

Plaques obstruant le faisceau de lumière, permet de couper les côtés de la lumière en ligne droite. Permet de dessiner des formes géométriques simples comme un carré, un rectangle, un triangle, etc...

7.12.6 Iris

Réduit le rayon de lumière en diminuant sa circonférence tout en conservant sa forme circulaire.

7.12.7 Changeur de couleur / Color changer / Scrooler

Permet d'utiliser le même projecteur avec un nombre multiple de couleurs en faisant défiler différentes gélatines devant l'orifice.

7.12.8 Mélangeur de couleur / Color fader / Disolver

Même utilisation que le changeur de couleur, mais le nombre de couleurs est infini. En utilisant deux prismes de séparation du spectre lumineux et en les faisant pivoter un par rapport à l'autre, on peut obtenir toutes les couleurs du spectre lumineux visible.

7.12.9 Dozzer

Dans certains cas, il est impossible de faire varier l'intensité d'une source de lumière en variant le voltage de son alimentation électrique. Le dozzer est donc utilisé pour parer à ce problème. Des plaques en forme de dents de scie sont apposées dans le faisceau lumineux à l'extérieur du point focal. De cette façon, les dents de scie ne sont pas découpées dans le rayon de lumière et ont comme effet de diminuer l'intensité de lumière. Les dozzers sont principalement utilisés avec des projecteurs à arc. Ceux-ci

produisent leur source lumineuse grâce à un arc électrique qui nécessite une grande puissance et qui, dans le cas d'une diminution de voltage, s'éteignent.

7.13 Les alternatives aux projecteurs

7.13.1 Ropelight

Corde de nylon avec une série d'ampoules minuscules, le Ropelight donne l'impression d'une corde de lumière. Idéal pour dessiner une silhouette de ville sur un mur ou illuminer « The yellow brick road » d'Alice au pays des merveilles.

7.13.2 Fibre optique

Tout le monde en a déjà vu, mais à quoi peut servir la fibre optique au théâtre??? Utilisée dans les éléments de décoration quétaines ou pour faire une série de points lumineux sur une surface trop petite pour contenir un projecteur, la fibre optique peut servir à toutes les sauces. Laissez aller votre imagination.

7.13.3 Les lampes de poche

Pouvant être manipulée par n'importe qui, la lampe de poche a toujours un impact très fort dans un spectacle. Mais attention, on tombe rapidement dans le déjà vu avec ce petit accessoire.

7.13.4 Les phosphorescents

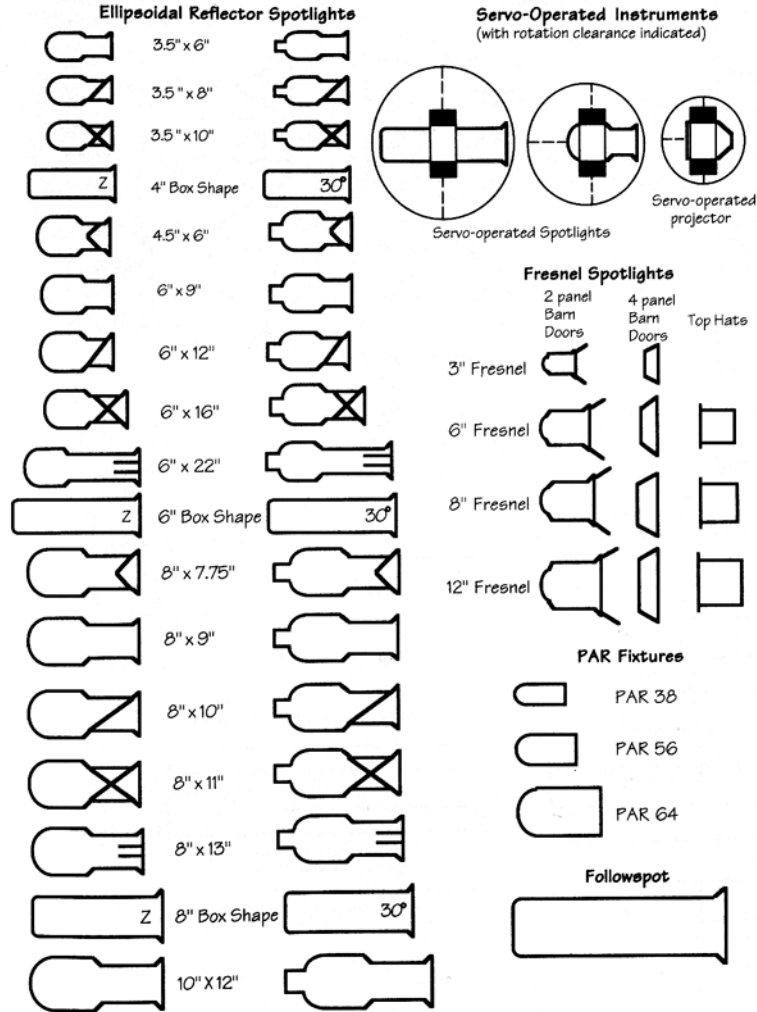
Ne produisant pas assez de lumière pour éclairer quelqu'un ou quelque chose, dans la noirceur ils sont très visibles. Ils donnent un effet que l'on pourrait comparer à un jeu d'ombres chinoises inversées.

8 Les symboles et annotations

Les graphiques suivants sont tirés du « Backstage Handbook ».

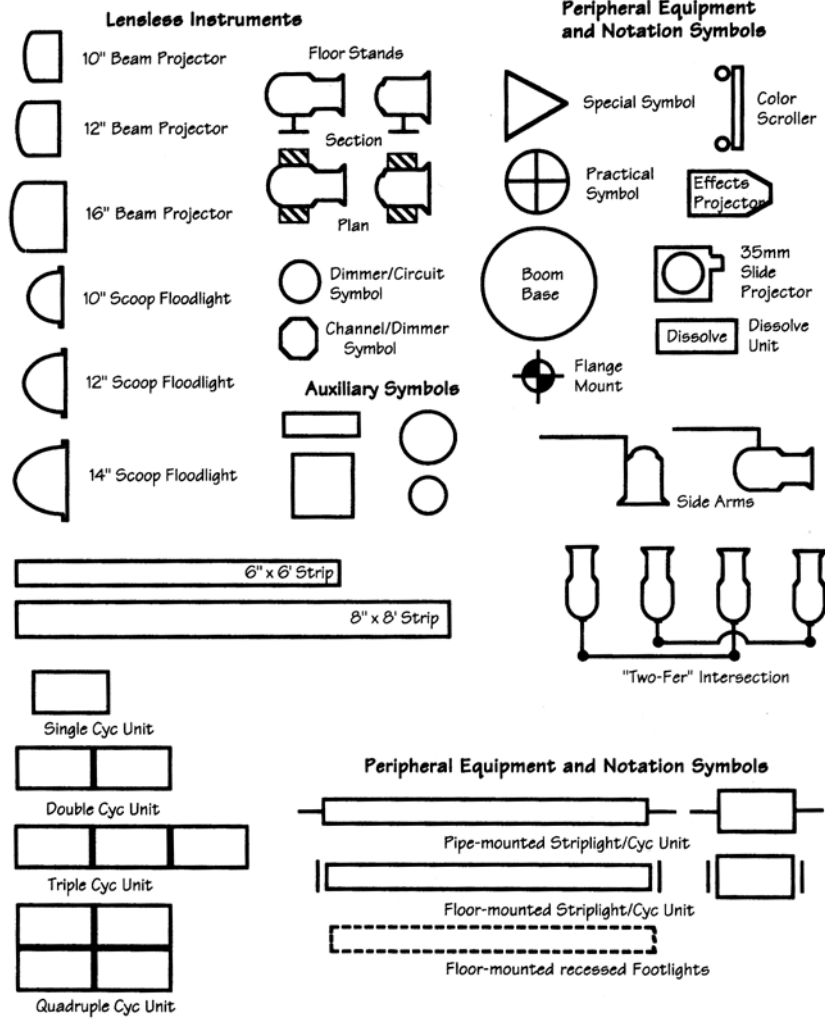
8.1 Les projecteurs principaux

La liste des projecteurs principaux.



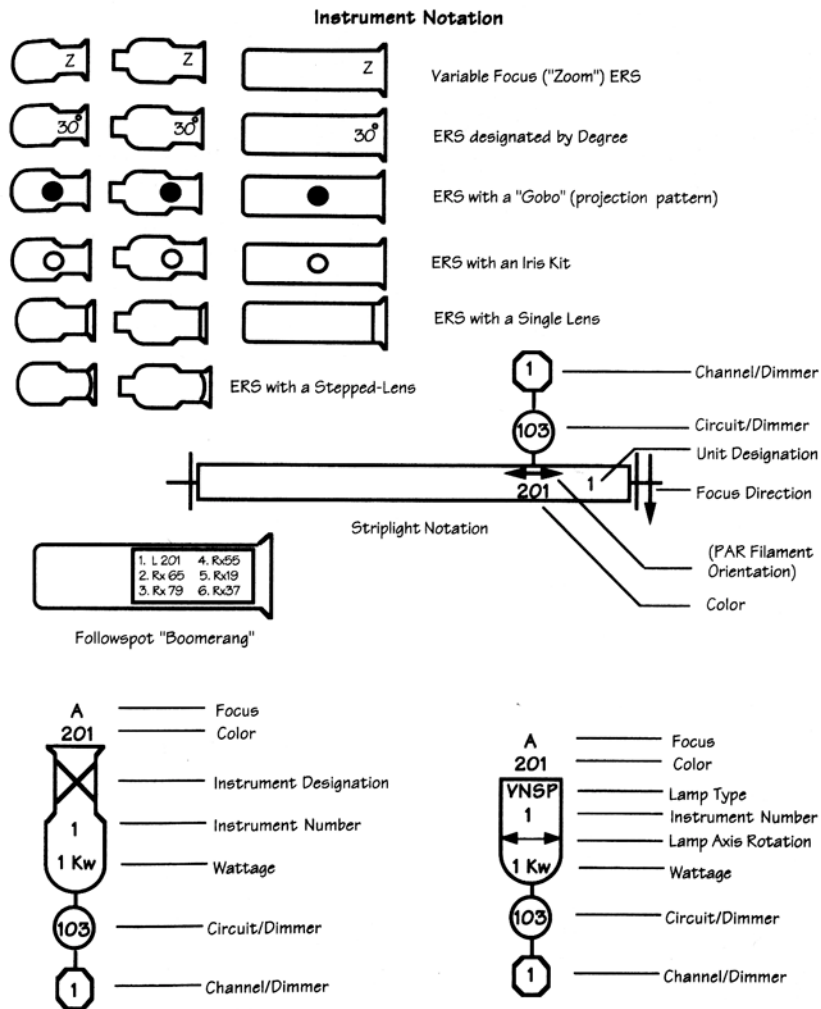
8.2 Les autres projecteurs

La liste des projecteurs principaux.



8.3 L'annotation des projecteurs

La liste des projecteurs principaux.



8.4 Et bien d'autres

Ceci n'est qu'une infime partie des symboles connus. Chaque compagnie a sa propre façon d'illustrer ses projecteurs mais les symboles ci-haut sont une version passe-partout qui est reconnue par le USITT (United State Institute for Theater Technology) et le CITT (Canadian Institute for Theater Technology).

Chn	Purpose	Positi	Type
(1)	Top CentreC.....	CW0	6x16
(2)	Top CentreJ.....	CW0	6x16
(3)	Eventail.....	P7	PAR 64
(4)	Eventail Inv.....	P10	PAR 64
(6)	AvSc 3Col.....	CW1	Fresne
(7)	AvSc 3Col.....	CW1	Fresne
(8)	AvSc 3Col.....	CW1	Fresne
(11)	Side Centre.....	CW0	6x9
(12)	BackSide45C.....	P3	6x9
(13)	Side Centre.....	CW0	6x9
(14)	BackSide45J.....	P3	6x9
(24)	Gen Z1 OH.....	CW0	Fresne
(25)	Gen Z2 OH.....	CW0	Fresne
(26)	Gen Z3 OH.....	CW0	Fresne
(27)	Gen Z4 OH.....	P3	Fresne
(28)	Gen Z5 OH.....	P3	Fresne
(29)	Gen Z6 OH.....	P3	Fresne
(30)	Gen Z4 FOH.....	CW2	6x9
(31)	Gen Z5 FOH.....	CW2	6x9
(32)	Gen Z6 FOH.....	CW2	6x9
(33)	Gen Z1 FOH.....	CW3	6x9
(34)	Gen Z2 FOH.....	CW3	6x9
(35)	Gen Z3 FOH.....	CW3	6x9
(40)	Boom test.....	J1	6x9
(41)	Boom test.....	J1	PAR 64
(42)	Boom test.....	J1	6x16

CW3

Unit	Chn	Dim	Type	Watts	Purpose	Color
1	(33)		6x9	750w	Gen Z1 FOH	L117
2	(34)		"	"	Gen Z2 FOH	"
3	(35)		"	"	Gen Z3 FOH	"

CW2

Unit	Chn	Dim	Type	Watts	Purpose	Color
1	(30)		6x9	750w	Gen Z4 FOH	L117
2	(31)		"	"	Gen Z5 FOH	"
3	(32)		"	"	Gen Z6 FOH	"

CW1

Unit	Chn	Dim	Type	Watts	Purpose	Color
1	(8)		Fresnel 10"	1kw	AvSc 3Col	L139
2	(7)		"	"	"	L132
3	(6)		"	"	"	L106

CW0

Unit	Chn	Dim	Type	Watts	Purpose	Color
1	(11)		6x9	750w	Side Centre	L104
2	(24)		Fresnel 6"	"	Gen Z1 OH	"
3	(25)		"	"	Gen Z2 OH	"
4	(26)		"	"	Gen Z3 OH	"
5	(1)		6x16	"	Top CentreC	L174
6	(2)		"	"	Top CentreJ	L194
7	(13)		6x9	"	Side Centre	L104

P3

Unit	Chn	Dim	Type	Watts	Purpose	Color
1	(12)		6x9	750w	BackSide45C	L126
2	(27)		Fresnel 6"	"	Gen Z4 OH	L104
3	(28)		"	"	Gen Z5 OH	"
4	(29)		"	"	Gen Z6 OH	"
5	(14)		6x9	"	BackSide45J	L126

P7

Unit	Chn	Dim	Type	Watts	Purpose	Color
1	(3)		PAR 64	1kw	Eventail	O/W
2	"		"	"	"	"
3	"		"	"	"	"
4	"		"	"	"	"
5	"		"	"	"	"
6	"		"	"	"	"
7	"		"	"	"	"

P10

Unit	Chn	Dim	Type	Watts	Purpose	Color
1	(4)		PAR 64	1kw	Eventail Inv	O/W
2	"		"	"	"	"
3	"		"	"	"	"
4	"		"	"	"	"
5	"		"	"	"	"
6	"		"	"	"	"
7	"		"	"	"	"

J1

Unit	Chn	Dim	Type	Watts	Purpose	Color
1	(42)		6x16	750w	Boom test	L164
2	(41)		PAR 64	1kw	"	L120
3	(40)		6x9	750w	"	L137

CW3

Unit	Purpose	Type	Watts	Color	Dim	Chn
1	Gen Z1 FOH @	6x9	750w	L117		(33)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
2	Gen Z2 FOH @	6x9	750w	L117		(34)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
3	Gen Z3 FOH @	6x9	750w	L117		(35)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		

Chn	Dim	Positi	Unit	Type	Watts	Purpose	Color
(1)		CW0	5	6x16	750w	Top CentreC	L174
(2)		CW0	6	6x16	750w	Top CentreJ	L194
(3)		P7	1	PAR 64	1kw	Eventail	O/W
		"	2	"	"	"	"
		"	3	"	"	"	"
		"	4	"	"	"	"
		"	5	"	"	"	"
		"	6	"	"	"	"
		"	7	"	"	"	"
(4)		P10	1	PAR 64	1kw	Eventail Inv	O/W
		"	2	"	"	"	"
		"	3	"	"	"	"
		"	4	"	"	"	"
		"	5	"	"	"	"
		"	6	"	"	"	"
		"	7	"	"	"	"
(6)		CW1	3	Fresnel 10"	1kw	AvSc 3Col	L106
(7)		CW1	2	Fresnel 10"	1kw	AvSc 3Col	L132
(8)		CW1	1	Fresnel 10"	1kw	AvSc 3Col	L139
(11)		CW0	1	6x9	750w	Side Centre	L104
(12)		P3	1	6x9	750w	BackSide45C	L126
(13)		CW0	7	6x9	750w	Side Centre	L104
(14)		P3	5	6x9	750w	BackSide45J	L126
(24)		CW0	2	Fresnel 6"	750w	Gen Z1 OH	L104
(25)		CW0	3	Fresnel 6"	750w	Gen Z2 OH	L104
(26)		CW0	4	Fresnel 6"	750w	Gen Z3 OH	L104
(27)		P3	2	Fresnel 6"	750w	Gen Z4 OH	L104
(28)		P3	3	Fresnel 6"	750w	Gen Z5 OH	L104
(29)		P3	4	Fresnel 6"	750w	Gen Z6 OH	L104
(30)		CW2	1	6x9	750w	Gen Z4 FOH	L117

Chn	Dim	Positi	Unit	Type	Watts	Purpose	Color
(31)		CW2	2	6x9	750w	Gen Z5 FOH	L117
(32)		CW2	3	6x9	750w	Gen Z6 FOH	L117
(33)		CW3	1	6x9	750w	Gen Z1 FOH	L117
(34)		CW3	2	6x9	750w	Gen Z2 FOH	L117
(35)		CW3	3	6x9	750w	Gen Z3 FOH	L117
(40)		J1	3	6x9	750w	Boom test	L137
(41)		J1	2	PAR 64	1kw	Boom test	L120
(42)		J1	1	6x16	750w	Boom test	L164

CW3

Unit	Purpose	Type	Watts	Color	Dim	Chn
1	Gen Z1 FOH @	6x9	750w	L117		(33)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
2	Gen Z2 FOH @	6x9	750w	L117		(34)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
3	Gen Z3 FOH @	6x9	750w	L117		(35)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		

CW2

Unit	Purpose	Type	Watts	Color	Dim	Chn
1	Gen Z4 FOH @	6x9	750w	L117		(30)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
2	Gen Z5 FOH @	6x9	750w	L117		(31)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
3	Gen Z6 FOH @	6x9	750w	L117		(32)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		

CW1

Unit	Purpose	Type	Watts	Color	Dim	Chn
1	AvSc 3Col @	Fresnel 10"	1kw	L139		(8)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
2	AvSc 3Col @	Fresnel 10"	1kw	L132		(7)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
3	AvSc 3Col @	Fresnel 10"	1kw	L106		(6)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		

CW0

Unit	Purpose	Type	Watts	Color	Dim	Chn
1	Side Centre @	6x9	750w	L104		(11)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
2	Gen Z1 OH @	Fresnel 6"	750w	L104		(24)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
3	Gen Z2 OH @	Fresnel 6"	750w	L104		(25)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
4	Gen Z3 OH @	Fresnel 6"	750w	L104		(26)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
5	Top CentreC @	6x16	750w	L174		(1)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
6	Top CentreJ @	6x16	750w	L194		(2)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
7	Side Centre @	6x9	750w	L104		(13)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		

P3

Unit	Purpose	Type	Watts	Color	Dim	Chn
1	BackSide45C @	6x9	750w	L126		(12)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
2	Gen Z4 OH @	Fresnel 6"	750w	L104		(27)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
3	Gen Z5 OH @	Fresnel 6"	750w	L104		(28)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
4	Gen Z6 OH @	Fresnel 6"	750w	L104		(29)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
5	BackSide45J @	6x9	750w	L126		(14)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		

P7

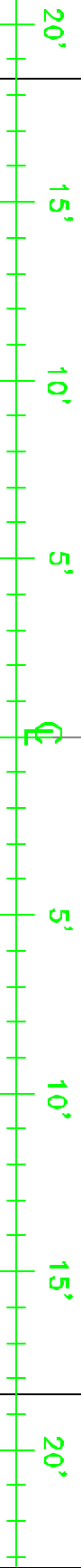
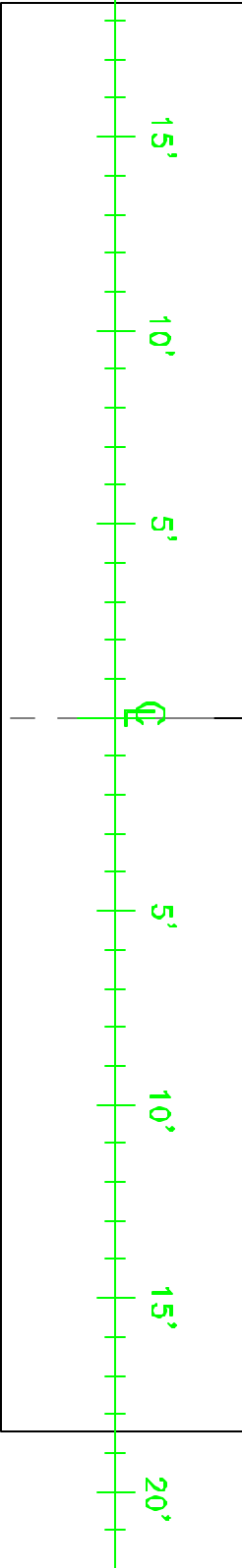
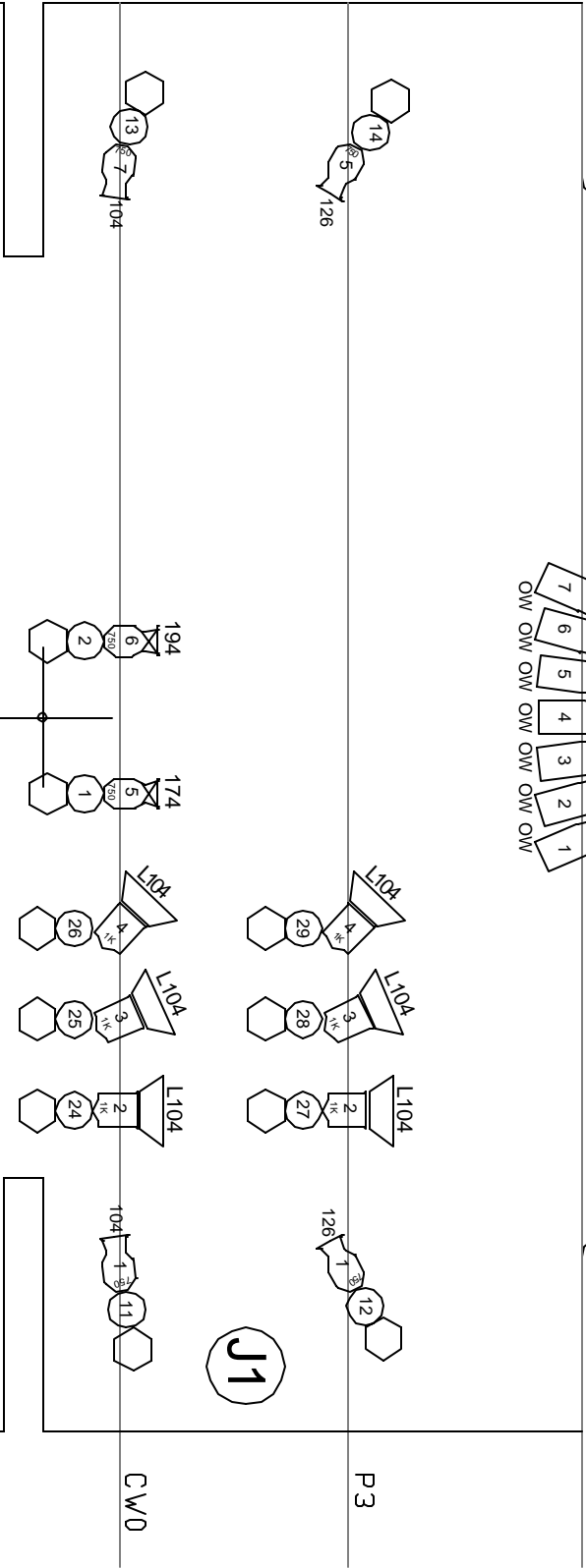
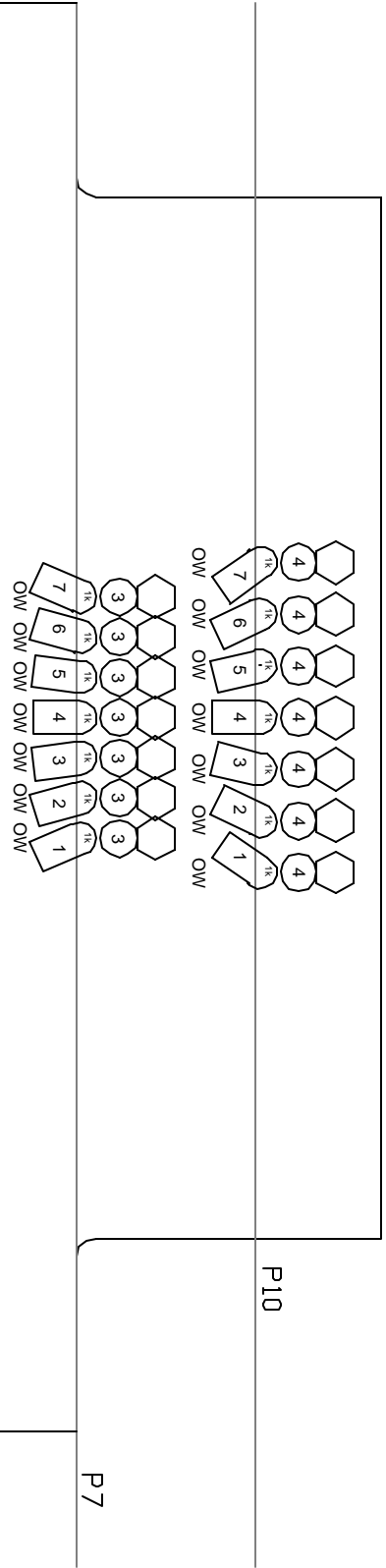
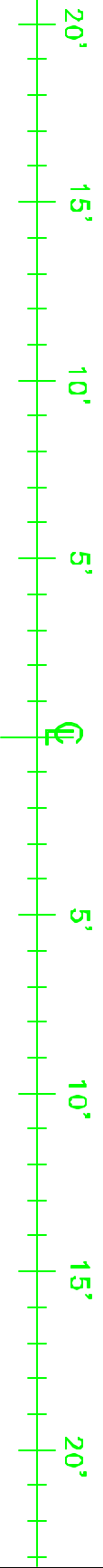
Unit	Purpose	Type	Watts	Color	Dim	Chn
1	Eventail @ -----	PAR 64	1kw	O/W		(3)
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
2	Eventail @ -----	PAR 64	1kw	O/W		(3)
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
3	Eventail @ -----	PAR 64	1kw	O/W		(3)
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
4	Eventail @ -----	PAR 64	1kw	O/W		(3)
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
5	Eventail @ -----	PAR 64	1kw	O/W		(3)
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
6	Eventail @ -----	PAR 64	1kw	O/W		(3)
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
7	Eventail @ -----	PAR 64	1kw	O/W		(3)
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		

P10

Unit	Purpose	Type	Watts	Color	Dim	Chn
1	Eventail Inv @	PAR 64	1kw	O/W		(4)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
2	Eventail Inv @	PAR 64	1kw	O/W		(4)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
3	Eventail Inv @	PAR 64	1kw	O/W		(4)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
4	Eventail Inv @	PAR 64	1kw	O/W		(4)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
5	Eventail Inv @	PAR 64	1kw	O/W		(4)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
6	Eventail Inv @	PAR 64	1kw	O/W		(4)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
7	Eventail Inv @	PAR 64	1kw	O/W		(4)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		

J1

Unit	Purpose	Type	Watts	Color	Dim	Chn
1	Boom test @	6x16	750w	L164		(42)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
2	Boom test @	PAR 64	1kw	L120		(41)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		
3	Boom test @	6x9	750w	L137		(40)
	-----	-----				
	US	SR		Sf . + . Hd		
	DS	SL		Sp . + . Fl		
	TP	BT		Axis:		



1400 1400 1400

PAS A L'ECHELLE

Pierre Berube
1917 Des Carrires #6
Montreal, Quebec
(514) 831-5200

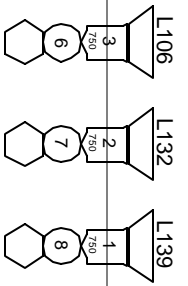
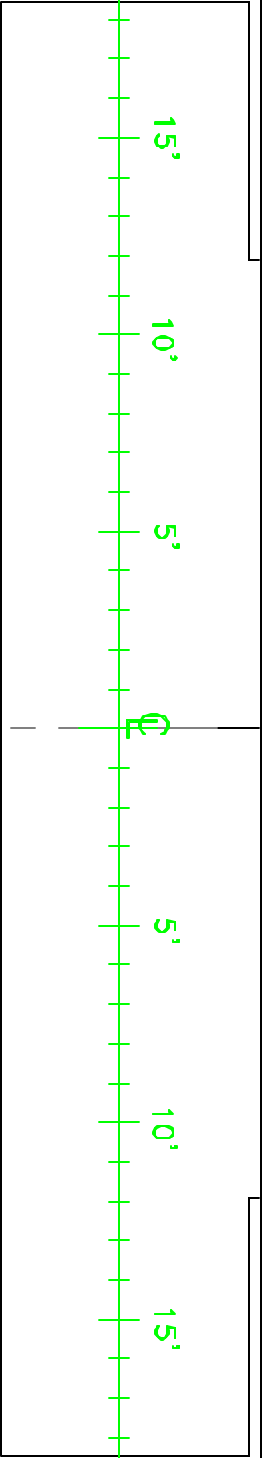
ATELIER D'ECLAIRAGE
POLY-THEATRE

Cantier d'Essais
Universite de Montreal
2332 boul. Edouard-Montpetit
Montreal, Quebec H3C 3J7

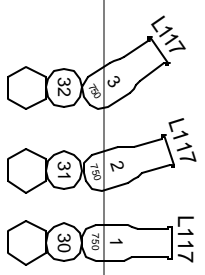
Accrichage OH

Page 1 / 4

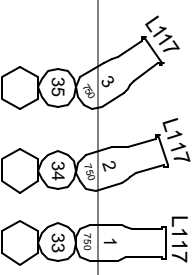
Dessin par
Pierre Berube
Date
15 Janvier 2001
Echelle
Not to scale



CW1



CW2



CW3

PAS A L'ECHELLE

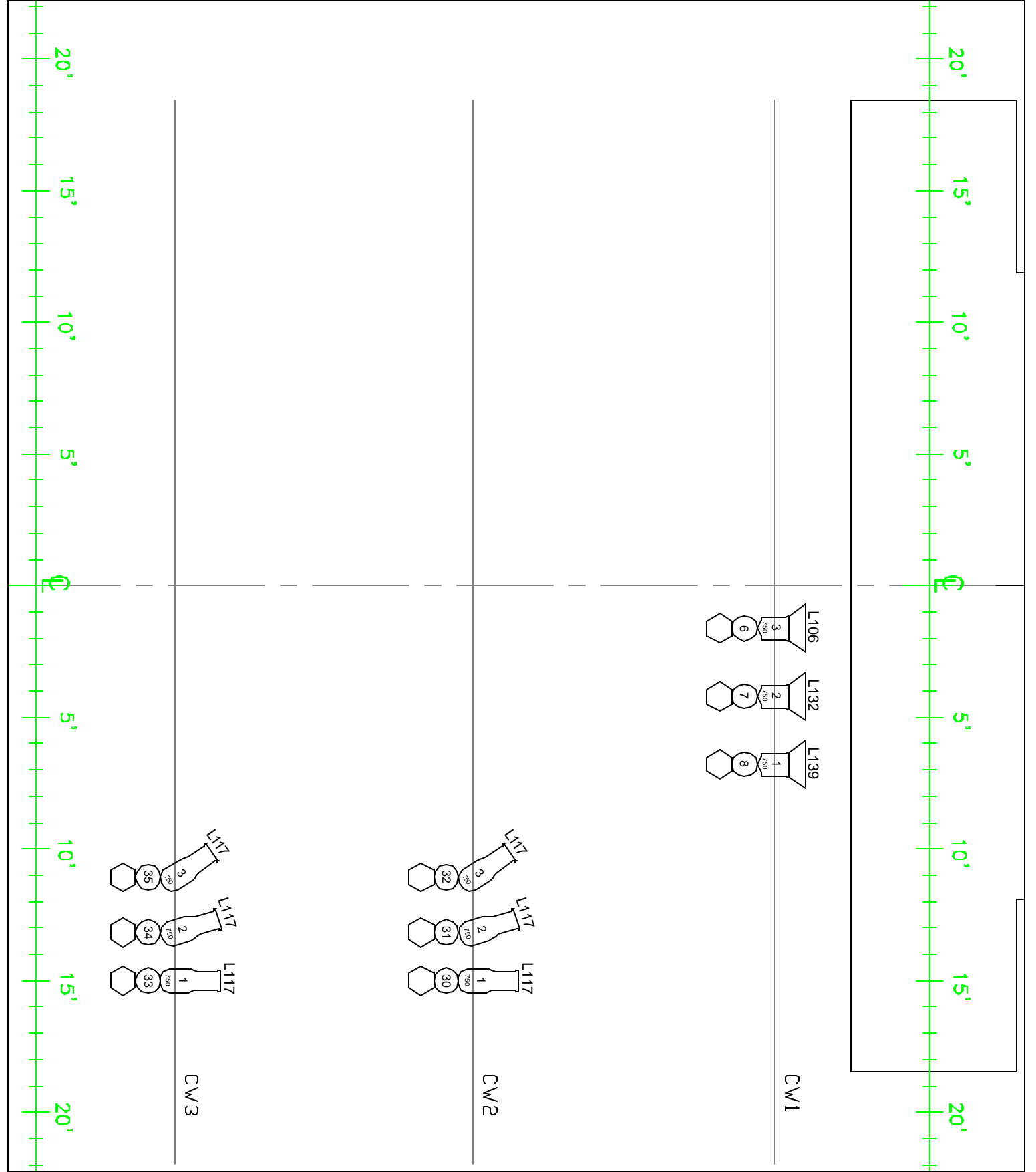
Pierre Berube
1917 Des Carrires #6
Montreal, Quebec
(514) 831-5200

**ATELIER D'ECLAIRAGE
POLY-THEATRE**

Centre d'Essais
Universite de Montreal
2332 boul. Edouard-Montpetit
Montreal, Quebec H3C 3J7

Accrichage FOH

Dessin par
Pierre Berube
Date
15 Janvier 2001
Echelle
Not to scale



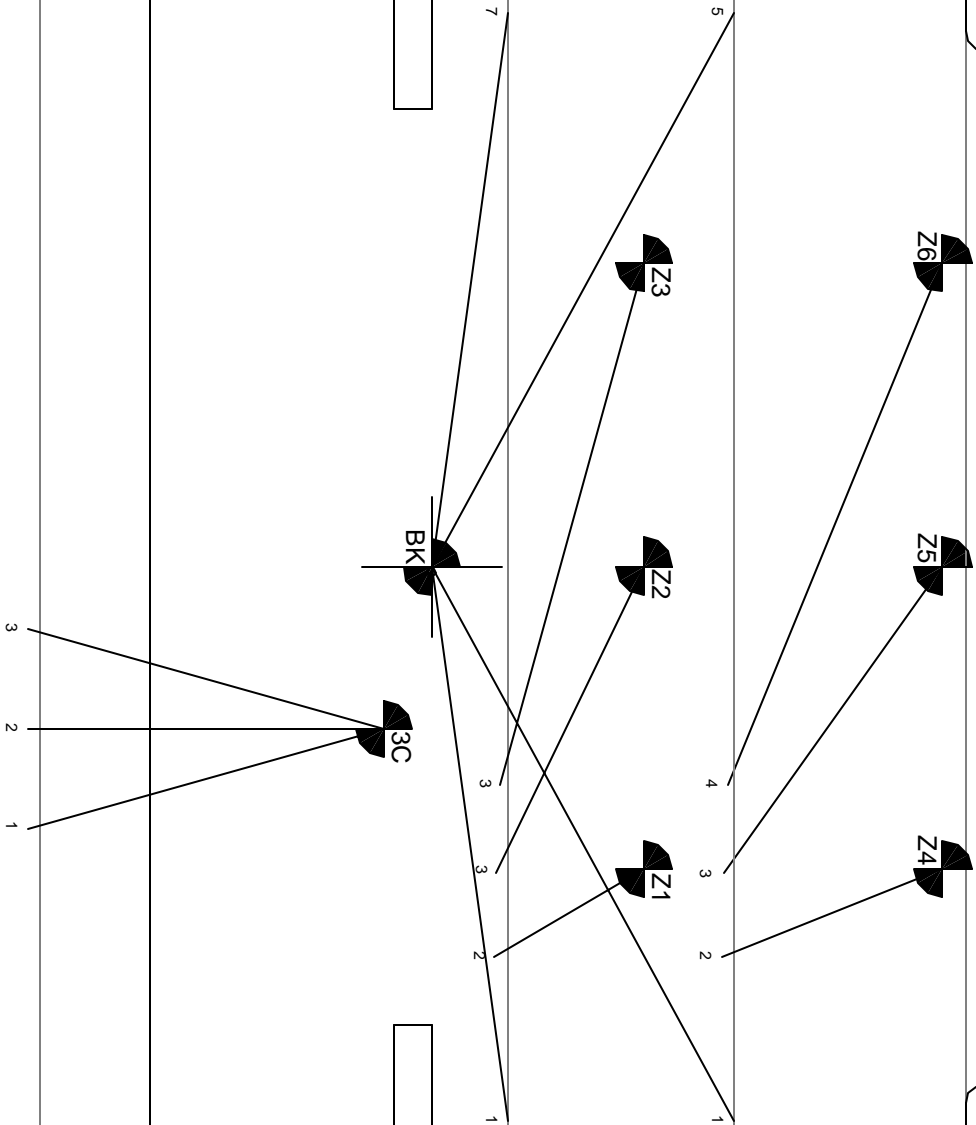
P10

P7

P3

CW0

CW1



PAS A L'ECHELLE

ATELIER D'ECLAIRAGE
POLY-THEATRE

Pierre Berube
1917 Des Carrires #6
Montreal, Quebec
(514) 831-5200

Centre d'Essais
Universite de Montreal
2332 boul. Edouard-Montpetit
Montreal, Quebec H3C 3J7

Focus OH

Page 3 / 4

Dessin par
Pierre Berube
Date 15 Janvier 2001
Echelle
Not to scale

