



PUPITREUR LUMIÈRE



DESRIPTIF

Le pupitreur lumière est un technicien chargé de la programmation et de la restitution de la conduite lumière pré-établie.

À l'aide d'une interface de contrôle (console), il communique avec le système d'éclairage installé.

Autre appellation : opérateur lumière.



MISSIONS

Il est en charge de :

- En relation avec le concepteur lumière ou le directeur de la photographie : **il valide les choix techniques** tels que les implantations, les types de matériel et les modes de fonctionnement de ces derniers.
- **Créer des rendus et des pré-encodages** en amont à l'aide de support logiciel en 3D pour réduire les temps d'immobilisation du matériel.
- **S'assurer de la bonne mise en œuvre et du bon fonctionnement de l'installation** avant de commencer l'encodage.
- **Gérer l'enregistrement de la conduite lumière** (encodage) afin de restituer les états lumineux créés précédemment.
- **Sensibiliser les techniciens lumière aux problèmes** pour aider à l'identification et le diagnostic de pannes.
- **Réaliser ou compléter les plans d'implantation technique** et donc, connaître les logiciels de plans les plus communément utilisés.
- **Il peut parfois être responsable de l'accueil d'un confrère** (par exemple : en festival, au théâtre), c'est-à-dire qu'il garantit un fonctionnement et une configuration raccord avec les besoins de ce dernier (réseau, config projecteurs...).



PLACE DANS L'ÉQUIPE

- **Il reçoit les instructions du concepteur lumière** ou directeur de la photographie, d'un metteur en scène, de la société d'accueil technique ou plus rarement d'un client.
- **Il peut être amené à gérer seul une prestation** lorsqu'il n'y a pas de donneur d'ordre.

- En lien avec l'équipe technique, **il s'assure que toute la chaîne fonctionne**, il donne aux techniciens les informations de commande des projecteurs (réseau, adresse dmx...).



PHASES D'INTERVENTION

- **Amont** : Appui technique du concepteur lumière ou directeur de la photographie, modélisation d'espaces 3D et réalisation de plans techniques.
- **Terrain** : Programmation et restitution.



QUALITÉS ET COMPÉTENCES

- Maîtrise de la chaîne lumière, des techniques de programmation et des configurations réseaux.
- Créativité, réactivité, patience.
- Bonne connaissance des différentes consoles lumière.
- Maîtrise des environnements de pré-encodage 3D.
- Bonne gestion de la pression et du stress dus à l'événement.
- Adaptabilité aux différentes équipes.
- Maîtrise des logiciels des consoles
- Maîtrise des logiciels 3D (ex : Wysiwyg, Depence, Capture...) et d'Autocad, Vectorworks.



FONCTIONS COMPLÉMENTAIRES

- Directeur de la Photographie,
- Concepteur Lumière,
- Éclairagiste,
- Dessinateur 3D,
- Technicien réseau,
- Pupitreux média serveur.



FORMATION

- Centres de formation pour les techniques du spectacle.



RÈGLES DE SÉCURITÉ

- **Respecter les règles mises en place sur le chantier** par la production et celles imposées par le code du travail.