STUDIO MARAIS

Fiche technique lumière

À l'attention des régisseuses et régisseurs des compagnies accueillies

14 rue Mondétour, 75001 Paris · version 3.1 du 02/10/2026 · contact régie du lieu : Jérémie Massin, jmassin@studio-marais.fr

Cette fiche décrit l'équipement lumière installé à demeure, son implantation, le patch DMX et la régie du lieu. Les cotes des murs et du poteau sont reprises du plan de cotation de l'architecte (échelle 1:75) ; celles suivies de « à confirmer » n'ont pas encore été relevées : vérifiez-les sur place avant de caler un décor ou une accroche. Toute question d'adaptation se règle avec la régie du lieu avant votre venue.

1. L'essentiel

Élément	Valeur
Convention	Jardin = gauche du public regardant la scène ; cour = droite
Configuration	Salle frontale ; public au même niveau que la bande d'avant-scène
Plateau	4,00 × 4,00 m, surélevé de ≈ 0,40 m (praticables)
Bande d'avant-scène	1,00 m de profondeur, au sol de la salle, entre le nez de scène et le poteau
Accès au plateau	Deux escaliers de 3 marches (≈ 0,50 × 1,00 m) dans le dernier mètre du plateau, à jardin et à cour, qui descendent vers la salle
Rideau	Rideau de fond en velours noir derrière le plateau ; pendrillons à jardin et à cour sur toute la profondeur du plateau
Accroche	Structure tubulaire autoportante sur 6 pieds, tubes à ≈ 2,75 m du sol de la salle (≈ 2,35 m au-dessus du plateau)
Poteau	Ø 0,20 m, à 1,00 m devant le nez de scène et 0,39 m à cour de l'axe du plateau : il masque une partie du plateau depuis la régie et certaines places (section 3)
Régie	Fond de salle, angle jardin, à ≈ 8 m du poteau
Salle publique	≈ 8,5 m entre le poteau et le second poteau côté accueil ; ≈ 5,2 m de large, ≈ 4,8 m au fond
Pilotage	PC Windows · QLC+ 5.2.2 · interface Enttec Open DMX USB · contrôleur Akai APC mini MK2
DMX	1 univers, canaux 1 à 67 utilisés (56 à 59 libres)

2. Le lieu et le plateau

La scène occupe une pièce distincte de la salle publique. Le plateau de 4 × 4 m est fermé au lointain par un rideau de fond et, à jardin et à cour, par des pendrillons sur toute sa profondeur. Devant le nez de scène, une bande d'un mètre au niveau de la salle sépare le plateau du poteau. Les deux escaliers d'accès (3 marches) sont pris dans le dernier mètre du plateau, à jardin et à cour, et descendent vers la salle.

Repère	Cote
Pièce de scène	≈ 4,65 m de large entre murs
Plateau → mur jardin	≈ 0,60 m ; un pilier de 0,60 × 0,57 m dépasse du mur jardin au droit du poteau
Plateau → mur cour	moins de 0,10 m : le plateau est calé contre le mur cour
Derrière le rideau de fond	le mur du fond est en biais : passage ≈ 1,40 m à jardin, qui se referme à ≈ 0,15 m à cour ; on ne traverse le lointain qu'en partant de jardin
Nez de scène → poteau	1,00 m
Escaliers	3 marches chacun, ≈ 0,50 m de large sur 1,00 m, le long des bords jardin et cour, dans le dernier mètre du plateau ; l'escalier cour arrive sur la porte des toilettes
Hauteur sous tubes	≈ 2,75 m depuis le sol de la salle (à confirmer)
Plafond	≈ 3,25 m (à relever)

Repère	Cote
Porte des toilettes	mur cour, largeur 0,91 m, à partir de 3,00 m de l'angle du fond à cour, au pied de l'escalier cour : le public peut l'emprunter pendant la représentation
Rangement	une pièce de stockage sert de coulisse de fait

3. Contrainte du poteau

Un poteau porteur de 0,20 m de diamètre se trouve dans la salle, à 1,00 m devant le nez de scène et à 0,39 m à cour de l'axe du plateau (entre les projecteurs de face 5 et 6). Il ne peut être ni déplacé, ni habillé, ni utilisé comme point d'accroche. Il ne gêne pas les faisceaux (la face est accrochée juste derrière lui et éclaire vers le lointain), mais il masque la vue.

Depuis la régie

La régie est dans l'angle jardin du fond de salle. Vu de la place du régisseur, le poteau cache une bande étroite du plateau qui part en diagonale vers cour : elle passe à 0,5–0,75 m à cour de l'axe au nez de scène et atteint 1,4–1,8 m à cour de l'axe au lointain, près du bord cour, soit une largeur de 0,23 à 0,34 m (figure 1, valeurs calculées sur le plan, à vérifier assis à la régie).

- Avant le filage, asseyez-vous à la régie et repérez la zone cachée avec un comédien ou une marque au sol.
- Si un top dépend d'une action jouée dans cette bande (entrée par le fond cour, objet posé côté cour), prévoyez un top son ou un top donné par le plateau, ou décalez l'action de quelques dizaines de centimètres.

Depuis le public

L'allée centrale est tracée dans l'axe du poteau, si bien qu'aucun siège ne se trouve directement derrière lui. Les spectateurs des premiers rangs proches de l'axe voient néanmoins le poteau devant le centre du plateau. Plus on est près du poteau, plus la zone cachée est large : pour un spectateur placé à 1 m derrière lui, environ 0,40 m au nez de scène et 1,20 m au lointain ; à 3 m, environ 0,25 m et 0,50 m ; à 7 m, environ 0,23 m et 0,34 m.

- Évitez de placer une action importante, immobile et longue juste derrière le poteau (légèrement à cour du centre) ; un décalage de quelques dizaines de centimètres suffit souvent.
- Le poteau ne fait pas d'ombre sur le plateau : les lyres et la face sont accrochées juste derrière lui et éclairent vers le lointain.

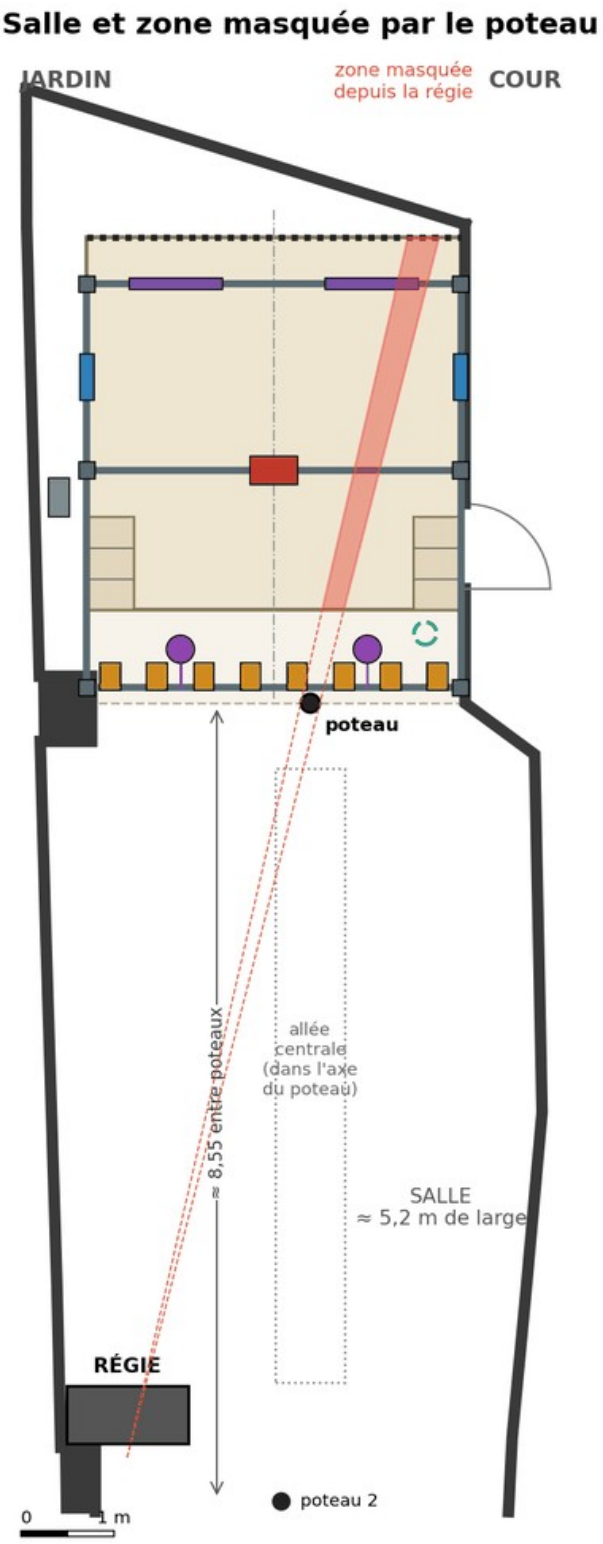


Figure 1 — Salle et cône masqué par le poteau depuis la régie (zone rouge). Murs d'après le plan de cotation de l'architecte ; emplacement exact de la table de régie indicatif.

4. Plan d'implantation

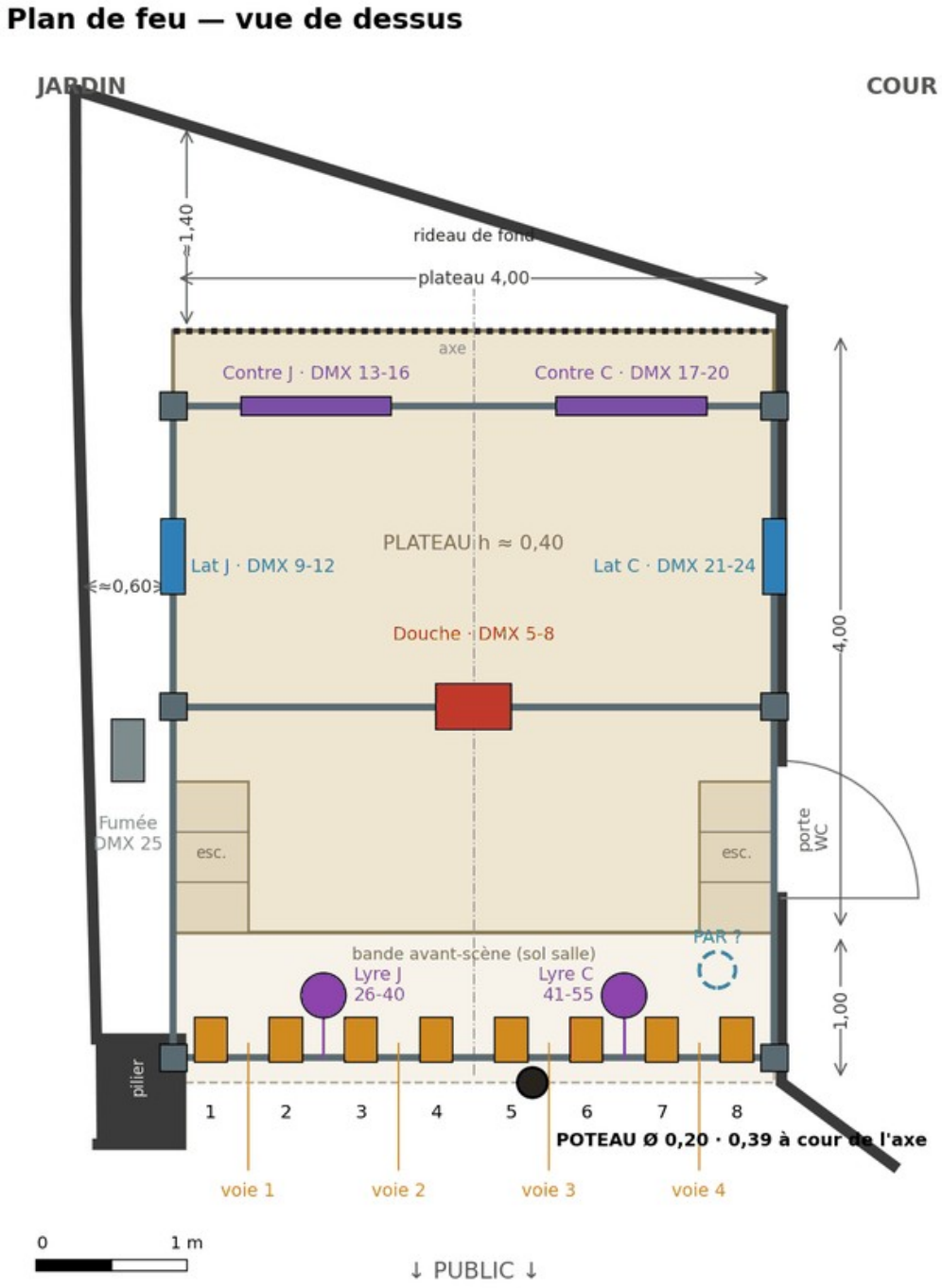


Figure 2 — Plan de feu, vue de dessus. Les traits gris sont la structure (traverses avant, milieu et arrière ; 6 pieds aux carrés gris). Le trait mixte gris est l'axe du plateau. Le cercle en tireté signale un emplacement à confirmer (PAR 60). Une maquette 3D navigable est en ligne : prog.studio-marais.fr/maquette-3d (révision 21 du 02/10/2026 : cotes et patch de la présente fiche).

5. Structure et accroches

La structure tubulaire est autoportante : elle repose sur 6 pieds posés au sol et ne s'appuie pas sur les murs. Elle compte trois traverses dans la largeur :

- **Traverse avant**, au droit du poteau, au-dessus de la bande d'avant-scène : les 8 projecteurs de face et les deux lyres, tournés vers le plateau.
- **Traverse du milieu**, à mi-plateau : la douche.
- **Traverse arrière**, à ≈ 0,5 m du fond : les deux barres de contre.
- **Tubes latéraux**, côtés jardin et cour : les deux latéraux, vers le fond, à mi-distance entre les pieds du milieu et ceux du fond (≈ 1,5 m du fond du plateau).

Charge admissible non communiquée : aucun projecteur, décor ou élément suspendu ne doit être ajouté sans l'accord de la régie du lieu. Tout appareil accroché doit avoir son élingue de sécurité. Avec ≈ 2,35 m entre le plateau et les tubes, les angles sont courts : attention aux éblouissements des premiers rangs et aux mains levées des interprètes près des projecteurs.

6. Parc lumière et patch DMX

Un seul univers DMX. Le patch ci-dessous est celui du fichier de régie du lieu ; merci de ne pas changer les adresses des appareils, ou de les remettre en état avant votre départ.

DMX	Repère	Appareil	Position · notes
1–4	Face	8 halogènes sur un gradateur Botex MPX-405 (4 voies)	Traverse avant, spots 1 à 8 de jardin à cour ; voie 1 = spots 1+2, voie 2 = 3+4, voie 3 = 5+6, voie 4 = 7+8 ; face chaude, gélatines à vérifier
5–8	Douche	Blinder LED RGBW, 4 canaux (R, V, B, Bl)	Traverse du milieu, au centre, en plongée
9–12	Lat J	Projecteur LED RGBW, 4 canaux	Tube jardin, vers le fond, à mi-distance des deux derniers pieds
13–16	Contre J	Stairville SonicPulse LED Bar 10, mode 4 canaux	Traverse arrière, moitié jardin
17–20	Contre C	Stairville SonicPulse LED Bar 10, mode 4 canaux	Traverse arrière, moitié cour
21–24	Lat C	Projecteur LED RGBW, 4 canaux	Tube cour, vers le fond, à mi-distance des deux derniers pieds
25	Fumée	Machine à fumée DMX, 1 canal	Au sol dans le passage jardin (à confirmer) ; prévenir le lieu avant tout usage
26–40	Lyre J	Varytec Hero Wash 712 Z RGBW Zoom, mode 15 canaux	Traverse avant (barre de face), moitié jardin, tournée vers le plateau
41–55	Lyre C	Varytec Hero Wash 712 Z RGBW Zoom, mode 15 canaux	Traverse avant (barre de face), moitié cour, tournée vers le plateau
56–59	—	libres	
60–67	PAR 60	PAR SHEHDS SHE-FP0712D 7 × 12 W RGBW, 8 canaux	Au sol, avant-scène cour, en rasant (à confirmer) ; appareil mobile

Points d'attention

- Les LED en 4 canaux (douche, latéraux, contres) n'ont pas de canal d'intensité : l'intensité se règle en baissant les quatre couleurs ensemble.
- Le gradateur Botex ne doit alimenter que les halogènes de face, jamais un appareil LED.
- PAR 60 : canal 60 = intensité générale ; laisser 61 à 63 à 0 (sinon l'appareil clignote) ; 64 à 67 = R, V, B, Bl.
- Les lyres sont bruyantes (ventilation non réglable) : à prendre en compte pour les moments de silence.

Lyres — détail des 15 canaux

Lyre J	Lyre C	Fonction
26	41	Pan
27	42	Pan fin
28	43	Tilt
29	44	Tilt fin
30	45	Vitesse pan/tilt
31	46	Intensité (dimmer)
32	47	Strobe
33–36	48–51	Rouge, vert, bleu, blanc
37	52	Température de couleur

Lyre J	Lyre C	Fonction
38	53	Macros couleur
39	54	Zoom : 6° (0) → 36° (255)
40	55	Programmes automatiques (laisser à 0)

Positions de référence enregistrées : « avant-scène centre » (lyre J pan 330°, lyre C pan 375°, tilt 45°) et « fond de scène » (pan 360°, tilt 20°). Les lyres se déplacent toujours éteintes, dans le noir ou pendant une transition, pour ne pas balayer le public.

7. Régie et raccordement

Élément	Détail
Poste	PC Windows, QLC+ 5.2.2, fichier de régie du lieu (patch ci-dessus, palettes de couleurs, positions de lyres)
Interface	Enttec Open DMX USB → ligne DMX en chaîne → terminaison 120 Ω en fin de ligne
Contrôleur	Akai APC mini MK2 : 9 faders, grille de 8 × 8 pads, 8 boutons de droite
Secours	Console Botex DC-2448 (48 canaux) : elle ne pilote ni la lyre C au-delà du canal 48 ni le PAR 60
Votre console	Possible à la place du PC du lieu : on débranche l'interface du lieu, une seule source sur la ligne DMX. Connectique et longueur de câble jusqu'à la régie : à confirmer avec le lieu
Alimentation	Prises et puissance disponibles pour du matériel apporté : à demander au lieu

Prise en main de l'APC mini (fichier du lieu)

Commande	Fonction
Fader 1	Face (niveau général des zones de face, rangée 5)
Faders 2 à 5	Blanc, rouge, vert, bleu des LED
Fader 6	Douche et lyres
Fader 7	Contres
Fader 8	Latéraux et PAR 60
Fader 9	Grand Master
Pads, rangées 1 à 3	Couleurs des latéraux, des contres, de la douche
Pads, rangée 4	Effets (strobes, fixes) ; pad 8 = arrêt de tout
Pads, rangée 5	Face par zones
Pads, rangée 6	PAR 60 (pads 1 à 4) et mémoires
Pads, rangée 7	Couleurs des lyres (pads 1 à 4), noir sec (5), positions des lyres (7 et 8)
Pads, rangée 8	Flashs ; pad 8 = fumée
Boutons de droite	1 GO · 2 Retour · 3 Pause · 4 Stop · 5 à 7 tableaux (noir, plein feu, salut) · 8 Blackout

Les conduites s'enregistrent en filage dans QLC+ : composer l'état aux pads et aux faders, puis l'enregistrer comme pas de la conduite (méthode « Dump DMX »). La régie du lieu peut préparer une conduite à partir de votre relevé, si vous l'envoyez avant la venue.

8. À nous transmettre avant votre venue

- Plan de feu souhaité ou intentions lumière, et la conduite si elle existe (nombre d'états, tops, temps).
- Console ou ordinateur apporté, interface et protocole (DMX, Art-Net, sACN).
- Matériel lumière ou effets apportés : nombre, puissance, mode de fixation.
- Décor ou entrées/sorties qui touchent le poteau, le passage de fond ou les escaliers.
- Usage de fumée, de strobe ou de flash (à valider avec le lieu).

Annexe A — Régie sous QLab

Le lieu ne fournit pas de fichier QLab prêt à l'emploi : le format des fichiers QLab n'est pas public, et les scripts QLab peuvent créer des cues lumière mais pas le patch. Voici de quoi patcher QLab en quelques minutes.

Conditions matérielles

- QLab fonctionne uniquement sur Mac ; vérifiez que votre licence couvre la lumière.
- L'interface du lieu (Enttec Open DMX USB) n'est pas reconnue par QLab. Apportez une interface compatible : Enttec DMX USB Pro, ou un nœud Art-Net / sACN.
- Débranchez le PC du lieu de la ligne DMX : une seule source à la fois.

Patch à saisir dans QLab

Instrument	Adresse	Définition	Paramètres dans l'ordre
Face 1 … Face 4	1 … 4	Gradateur (1 canal)	intensité (Face 1 = spots 1+2, … Face 4 = spots 7+8)
Douche	5	RGBW 4 canaux	rouge, vert, bleu, blanc
Lat J	9	RGBW 4 canaux	rouge, vert, bleu, blanc
Contre J	13	RGBW 4 canaux	rouge, vert, bleu, blanc
Contre C	17	RGBW 4 canaux	rouge, vert, bleu, blanc
Lat C	21	RGBW 4 canaux	rouge, vert, bleu, blanc
Fumée	25	Gradateur (1 canal)	débit
Lyre J	26	Définition 15 canaux à créer	voir le tableau des lyres (section 6)
Lyre C	41	Définition 15 canaux à créer	voir le tableau des lyres (section 6)
PAR 60	60	Définition 8 canaux à créer	intensité, 3 canaux à 0, rouge, vert, bleu, blanc

Les quatre canaux couleur des LED n'incluent pas d'intensité : dans QLab, mettre l'intensité à zéro revient à mettre les quatre couleurs à zéro.

Annexe B — Valeurs encore à relever

Ces valeurs seront mises à jour dans la prochaine version de la fiche : hauteur exacte du plateau et des tubes, hauteur sous plafond (absente du plan de cotation), emplacement du PAR 60 et de la machine à fumée, puissance électrique disponible, connectique DMX en régie, gélatines de la face.