

## PROFIL PROFESSIONNEL

### PROGRAMMEUR.EUSE D'ÉCLAIRAGE OPÉRATEUR.TRICE DE CONSOLE D'ÉCLAIRAGE

|                 |   |
|-----------------|---|
| <i>deutsch</i>  | <i>Lighting Programmer</i><br><i>Lighting Desk Operator</i>           |
| <i>italiano</i> | <i>Programmatore.trice luci</i><br><i>operatore.trice di consolle</i> |
| <i>english</i>  | <i>Lighting Programmer</i><br><i>Lighting Desk Operator</i>           |

#### Domaine général de compétences

Le/la programmeur.euse d'éclairage est à la disposition de la/du chef.fe électro et du/de la DOP. Iel peut, si possible, contrôler chaque paramètre d'une lampe au moyen d'une console d'éclairage. Sa tâche consiste à créer les looks/scènes et à les noter plan par plan afin de pouvoir les reproduire et assurer la continuité. Il faut avoir en tête que des plans qui se suivent peuvent être tournés à des semaines, voire des mois de distance.

Les programmeur.euses sont capables de programmer des enchaînements complexes de changements d'éclairage. Iel a une vue d'ensemble des réglages numériques, de l'étiquetage des lampes et des systèmes de dimmer, et établit un plan de patch après avoir tout numéroté et étiqueté. Selon les besoins, iel élabore en concertation avec la/le chef.fe électro et le/la rigging gaffer, et avec le logiciel approprié, des plans d'éclairage qui sont à suivre lors de l'installation de l'éclairage et qui permettent au/à le/la chef.fe électro et au/à la DOP de visualiser et de communiquer.

Iel a la vue d'ensemble sur l'état des logiciels/firmware des appareils et des projecteurs, et les met à jour le cas échéant. La gestion de listes de matériel et la vue d'ensemble du budget relèvent aussi de son/sa responsabilité.

#### Exigences techniques et créatives

- Bonnes connaissances de l'impact visuel de la lumière
- Connaissances de l'électrotechnique, (y compris alimentation électrique, procédures de travail sûres et prescriptions y relatives)
- Compréhension des possibilités créatives de la lumière
- Connaissances de toutes les sortes et types de sources lumineuses et de leurs caractéristiques
- Connaissances des grands systèmes de dimmers (réglages tels que courbes de dimmer, etc.)
- Connaissances approfondies de la commande d'éclairage par la transmission numérique du signal
- Vue d'ensemble des différentes consoles et serveurs médias
- Connaissance des protocoles de commande (DMX512 ou Wireless-DMX, ArtNet, sACN, entre autres)
- Connaissances approfondies de la technologie des réseaux
- Connaissances du Pixel Mapping

- Maîtriser les systèmes d'exploitation et les logiciels les plus divers
  - Programmes de visualisation
  - Programmes CAD, tels que AutoCAD, Vectorworks et autres
- Grande flexibilité
- Bonne constitution physique et résistance psychique
- Connaissances du travail sur le plateau
- Compétences dans les domaines de l'organisation générale, de la documentation, de la gestion de projets et la conduite d'équipes
- Esprit d'équipe et résistance psychique

### Remarques

Il est courant qu'un.e programmeur.euse d'éclairage soit spécialisé dans une plateforme spécifique. Selon les exigences du projet, il est aussi possible de n'engager qu'un.e opérateur.trice de console d'éclairage chargée de l'exécution.

(angl.: Lighting Desk Operator / Opérateur de plateau = Board OP)

Sur la grille salariale, ces deux professions sont répertoriées dans deux catégories salariales différentes (Lighting Programmer catégorie E / Lighting Desk Operator catégorie H).