



Dictionnaire des théâtres du monde

Pupitre de commande

Anciennement jeu d'orgues ; synonyme : console. Dans l'installation contemporaine qui permet la manipulation de [l'éclairage](#), le pupitre est le poste de commande et de contrôle. Si l'on doit appeler « jeu d'orgues » l'ensemble coordonné des [gradateurs](#) et du pupitre, le terme « jeu » désigne familièrement le seul pupitre. Ce qui est exigé de cet équipement, c'est la fiabilité, l'ergonomie et la fidélité pour produire et reproduire au bon moment l'effet lumineux désiré. De ce point de vue, les pupitres informatisés à mémoire (pupitres à microprocesseur), succédant aux pupitres manuels, apportent d'énormes possibilités et ménagent une possibilité de reprise en commande manuelle en cas de panne (pupitre mixte). Un pupitre à mémoire est généralement composé d'une console, avec ses claviers numériques et ses curseurs de restitution manuelle, et d'un ou de plusieurs écrans de visualisation. Il est placé dans la cabine de [régie](#), généralement face à la scène afin que la [conduite](#) lumineuse soit assurée dans des conditions de visibilité optimales. Sa souplesse d'utilisation (pupitres mobiles) permet de le placer en salle pour les répétitions ou même pour les représentations.

Rédacteur(s)

[M. FREYDEFONT](#)

Éditions Bordas, 2008

Classement

Cet article relève de la spécialité [Technique et créateurs techniques](#)

Voir aussi

Citations pertinentes de cet article dans le dictionnaire : **régie**

Article à retrouver sur : <https://dictionnaire.artcena.fr/articles/lexique-pupitre-de-commande>