

PHILHARMONIE PARIS
EXPOSITION VIDEO GAMES & MUSIC
DCE

LOT 2 - Eclairage
Dossier graphique

Plan général d'implantation	p.01
Plans d'implantation zoom au 50è	p.02
Plan de repérage du pilotage DMX fixe	p.11
Plan de repérage du pilotage DMX dynamique	p.12



LEGENDE DES APPAREILS D'ECLAIRAGE
SUR RAIL 230V

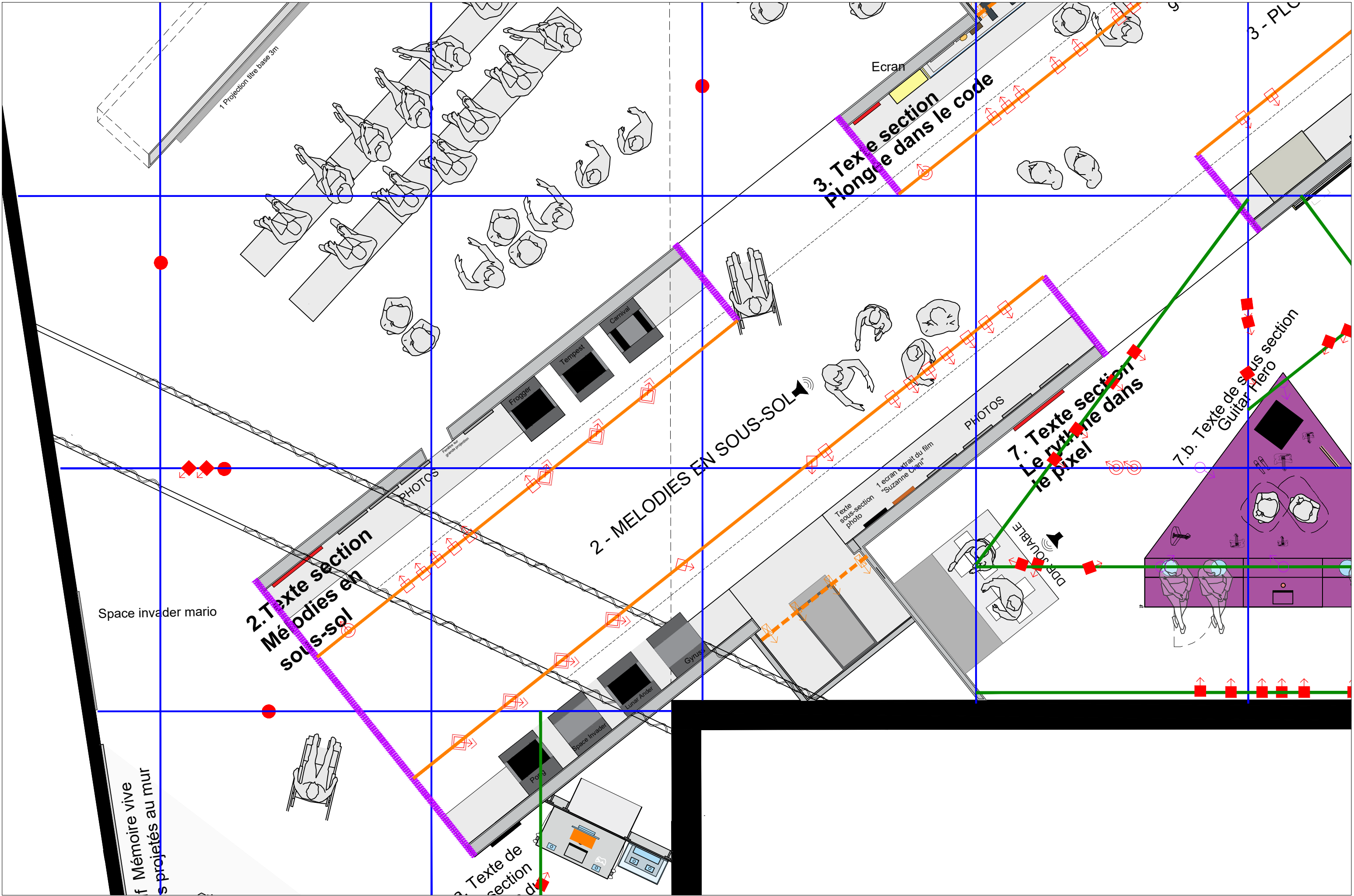
- C1 - Cadreur Leds tunnel
- C1+f - Cadreur Leds tunnel avec filtre coloré
- C2 - Cadreur Leds 20W
- P1 - Projecteur ambiant tunnel
- P2 - Projecteur ambiant grande hauteur
- P3 - Projecteur pour éclairage des textes de section et de sous-section
Option appareil UV
- R1 - Rail 230V existant en grille technique
- R2 - Rail 230V en grille technique à ajouter
+ prévoir rail halfen en support

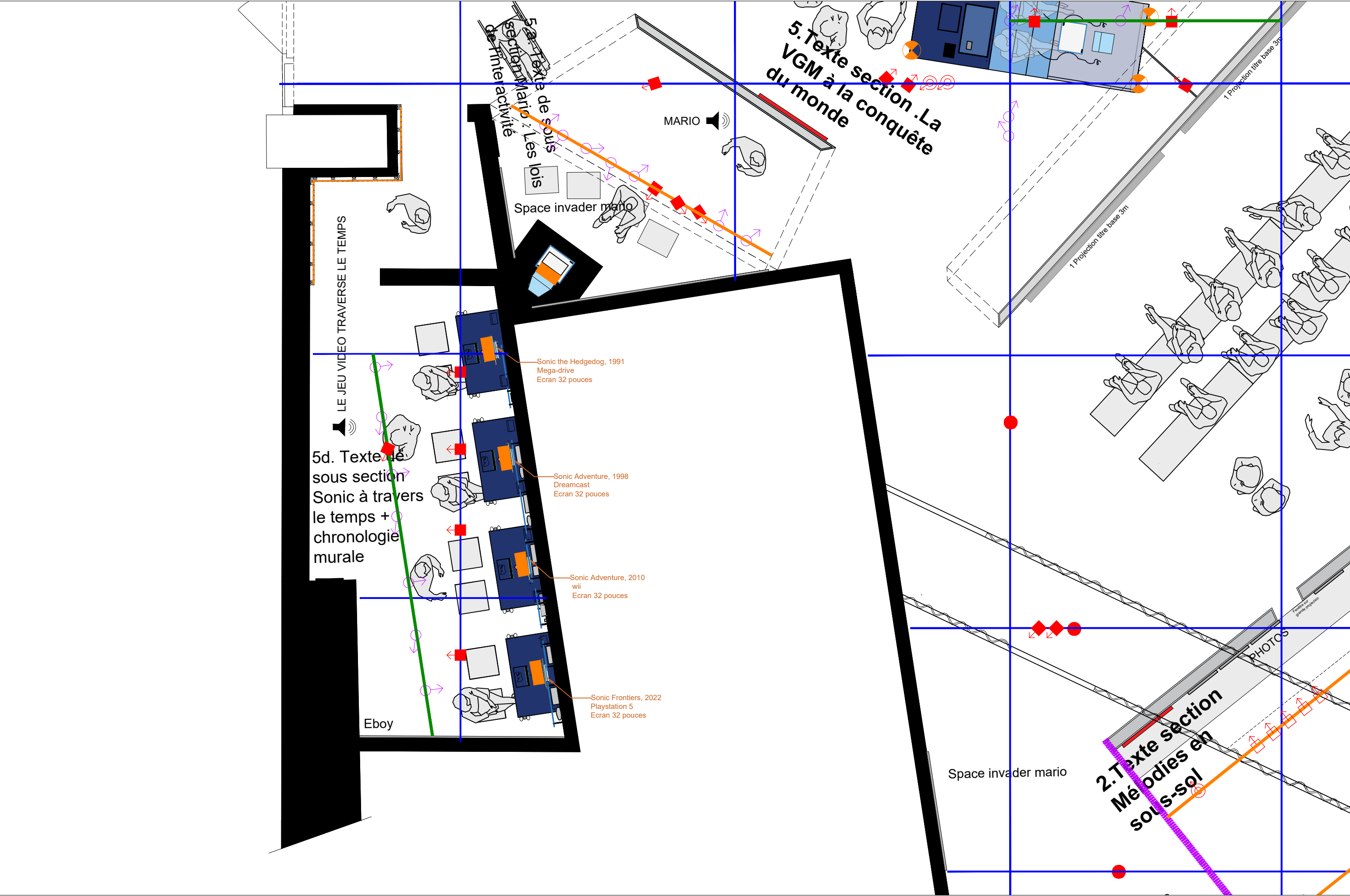
APPAREILS D'ECLAIRAGE INTEGRES EN AGENCEMENT

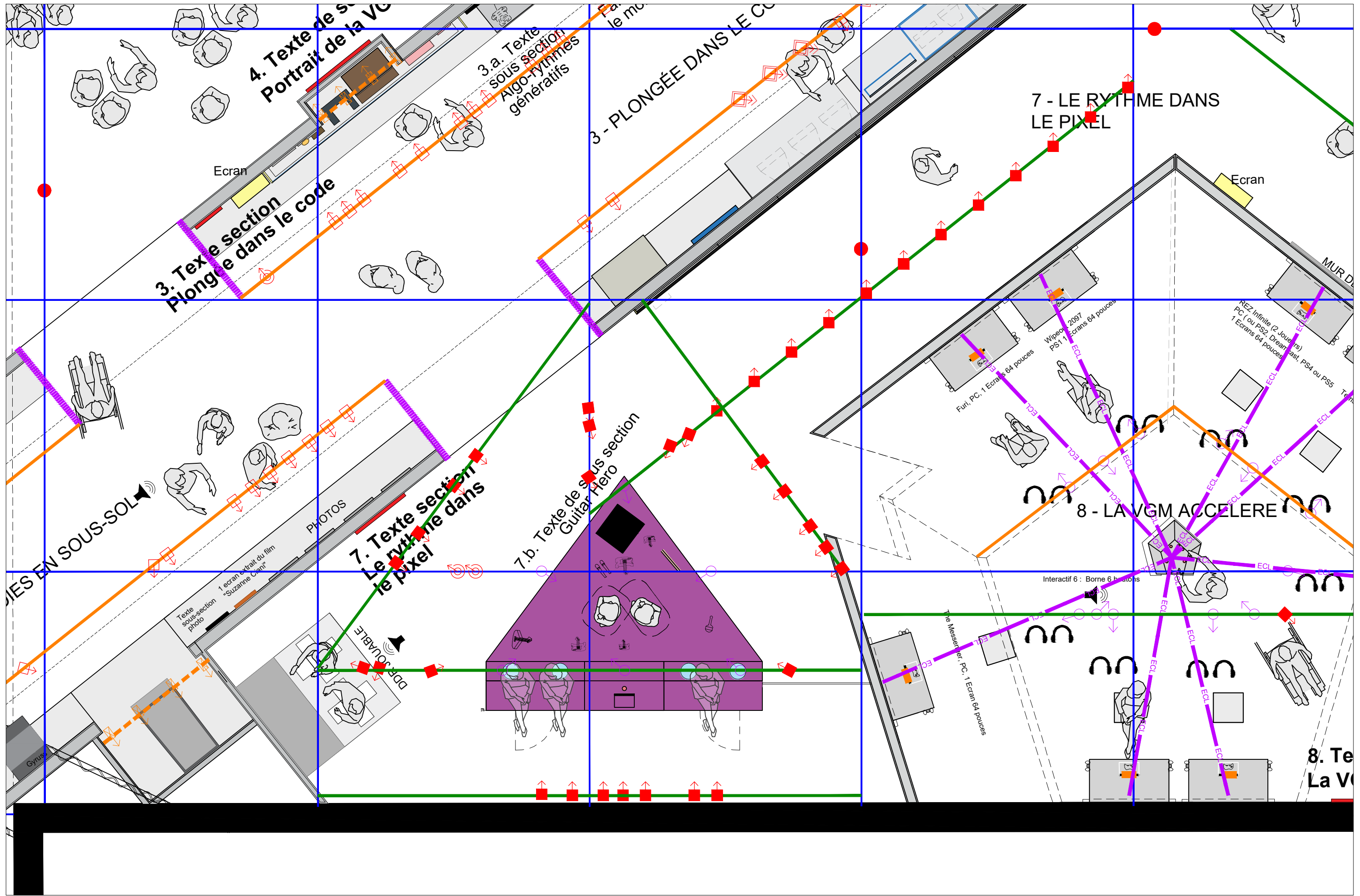
- I1 - Mini projecteur sur rails 48V intégré en mobilier
- I2 - Ruban leds tables
- I3 - Phares voitures
- R11 - Rail 230 V sur cimaise ou en tube
- L11 - Ruban leds en plinthe existant à éteindre ou grader

APPAREILS D'ECLAIRAGE PILOTES EN DMX

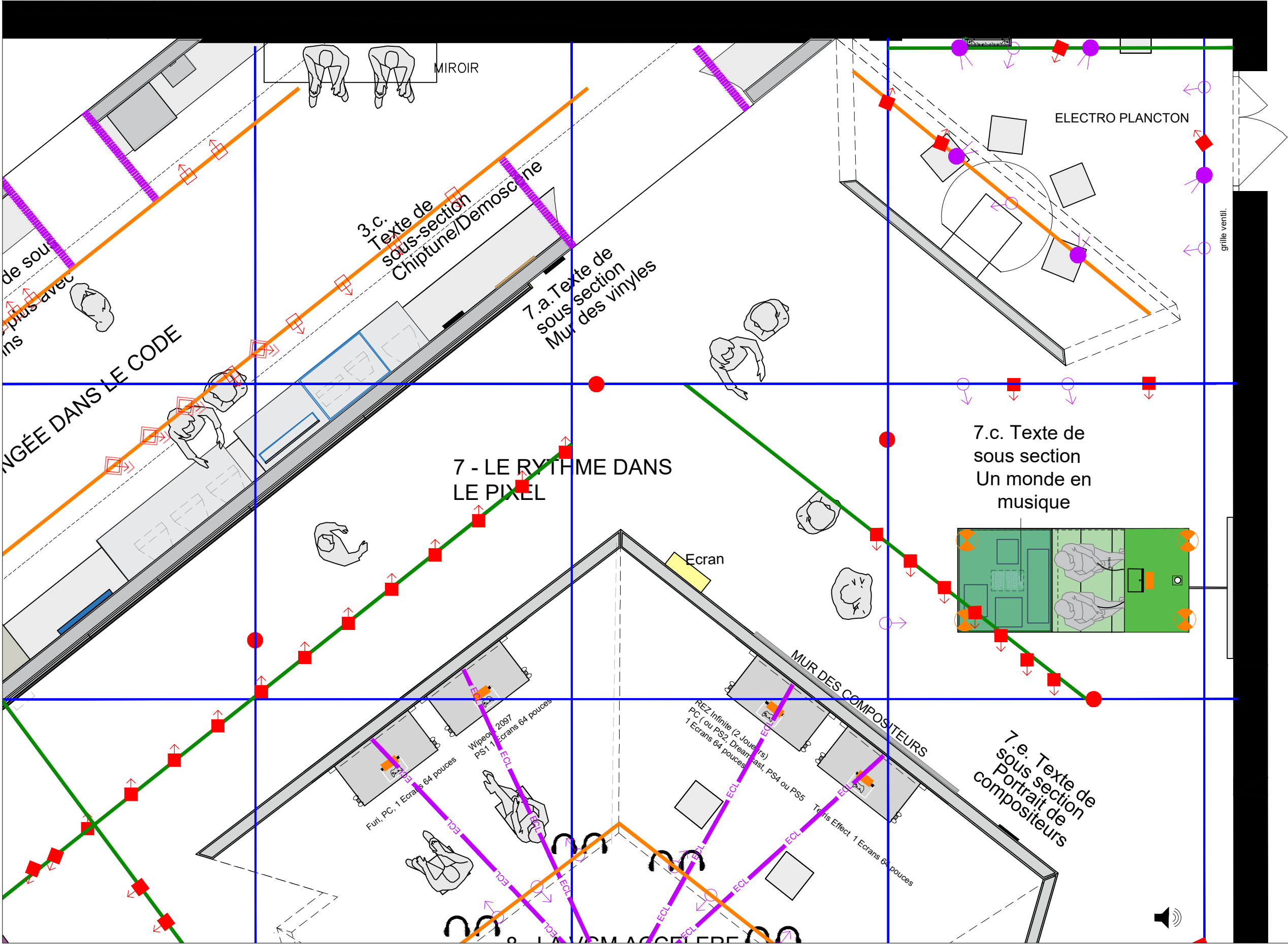
- PX1 - Projecteurs zoom RGBW - DMX
- PX2 - Projecteur à gobo - DMX
- LX1 - Tube flexible led pixel RGBW
- LX2 - Ruban led tunable white flexible pour marquage
des accès tunnel







7.d. Texte de sous section
Electroplanckton



PHILHARMONIE PARIS
VIDEO GAMES

PIECE N°
9

PLAN ECLAIRAGE ZOOM 1

ECHELLE
1:50

DATE
30/10/2025

EMETT.
ECL

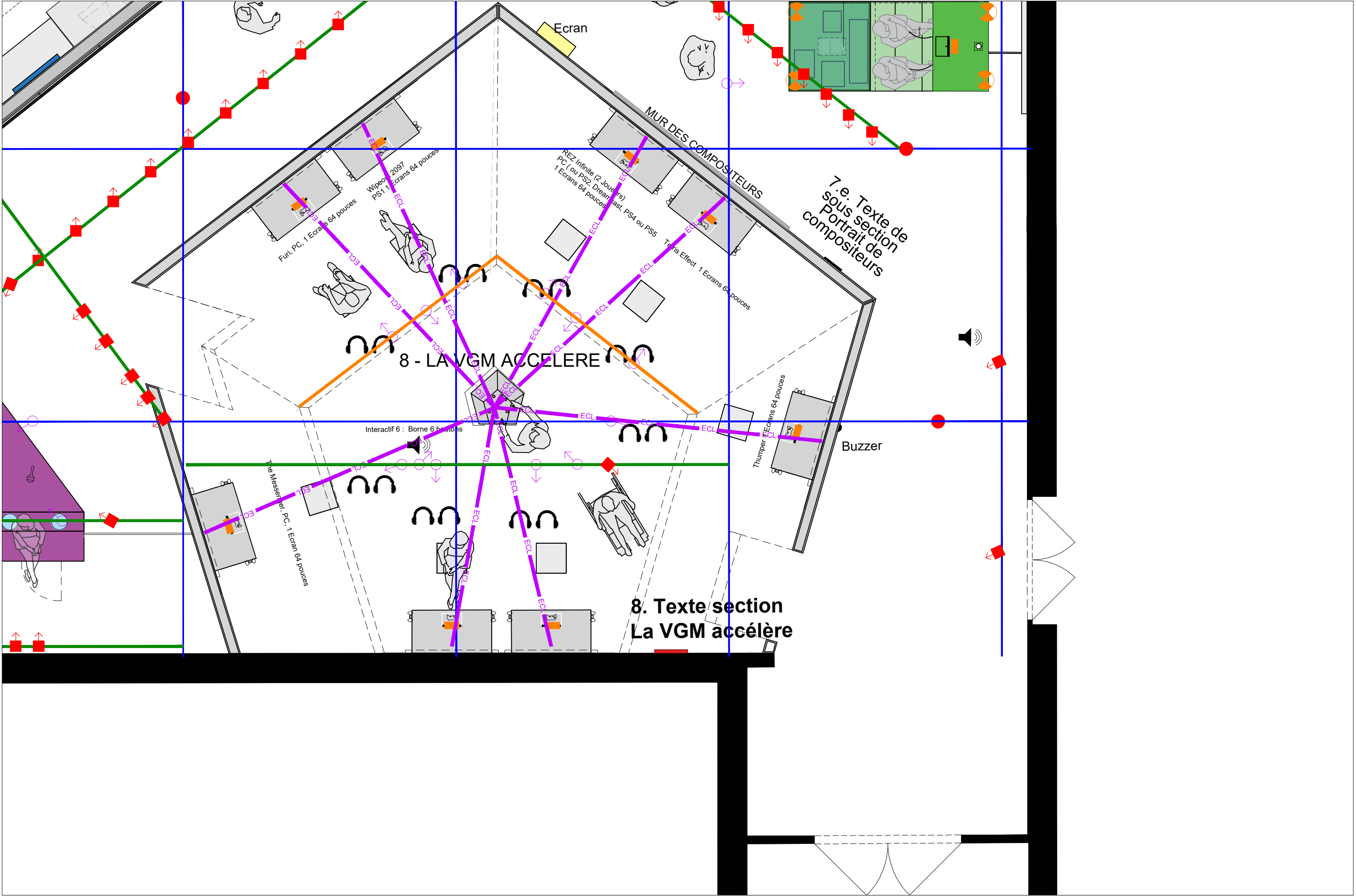
PHASE
DCE

INDICE
0

ATELIERS DE L'ECLAIRAGE
AGENCE 93 MONTREUIL
84 rue Edouard Vaillant
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
atelier93@ateliers-eclairage.fr

LES ATELIERS
DE L'ECLAIRAGE

Note importante: Aucune cote ne doit être mesurée à l'échelle et l'entrepreneur est tenu de les vérifier avant exécution. Toute erreur, omission, contradiction ou manque de concordance doit être signalé au maître d'oeuvre avant exécution.



Note importante: Aucune cote ne doit être mesurée à l'échelle et l'entrepreneur est tenu de les vérifier avant exécution. Toute erreur, omission, contradiction ou manque de concordance doit être signalé au maître d'oeuvre avant exécution.

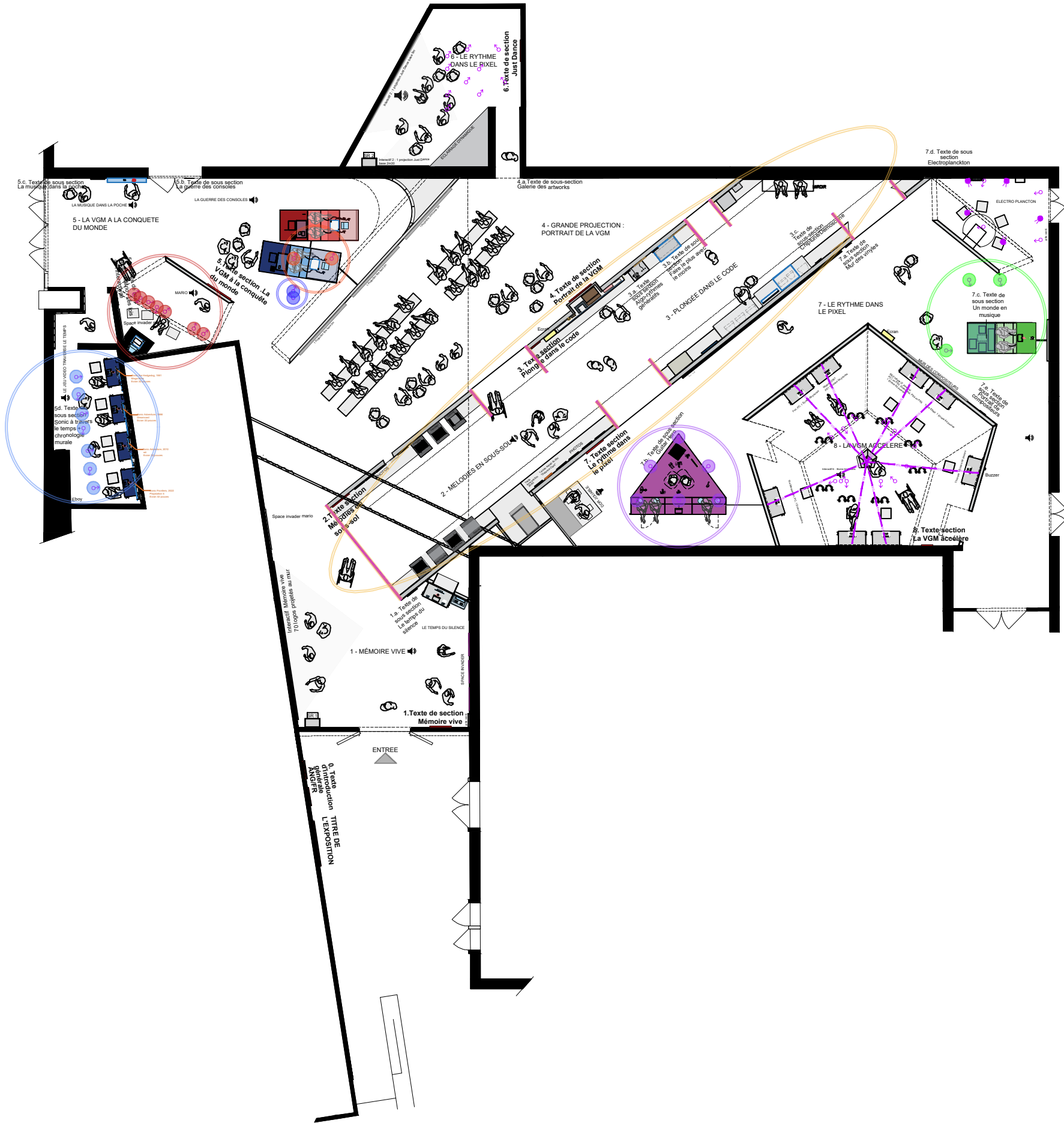
UNIVERS COULEURS FIXES
SUR APPAREILS DMX

Prévoir programmation à l'installation pour figer une couleur et une intensité lumineuse fixe par univers

- U1 - Univers fixe 1 : Sonic
Couleur fixe (bleu)
- U2 - Univers fixe 2 : Mario
Couleur fixe (rouge)
- U3 - Univers fixe 3 : La guerre des consoles 1
Couleur fixe (bleu)
- U4 - Univers fixe 4 : La guerre des consoles 2
Couleur fixe (rouge)
- U5 - Univers fixe 5 : La guerre des consoles
Couleur fixe (violet)
- U6 - Univers fixe 6 : Rayman
Couleur fixe (vert)
- U7 - Univers fixe 7 : Tube
Couleur fixe (à définir)

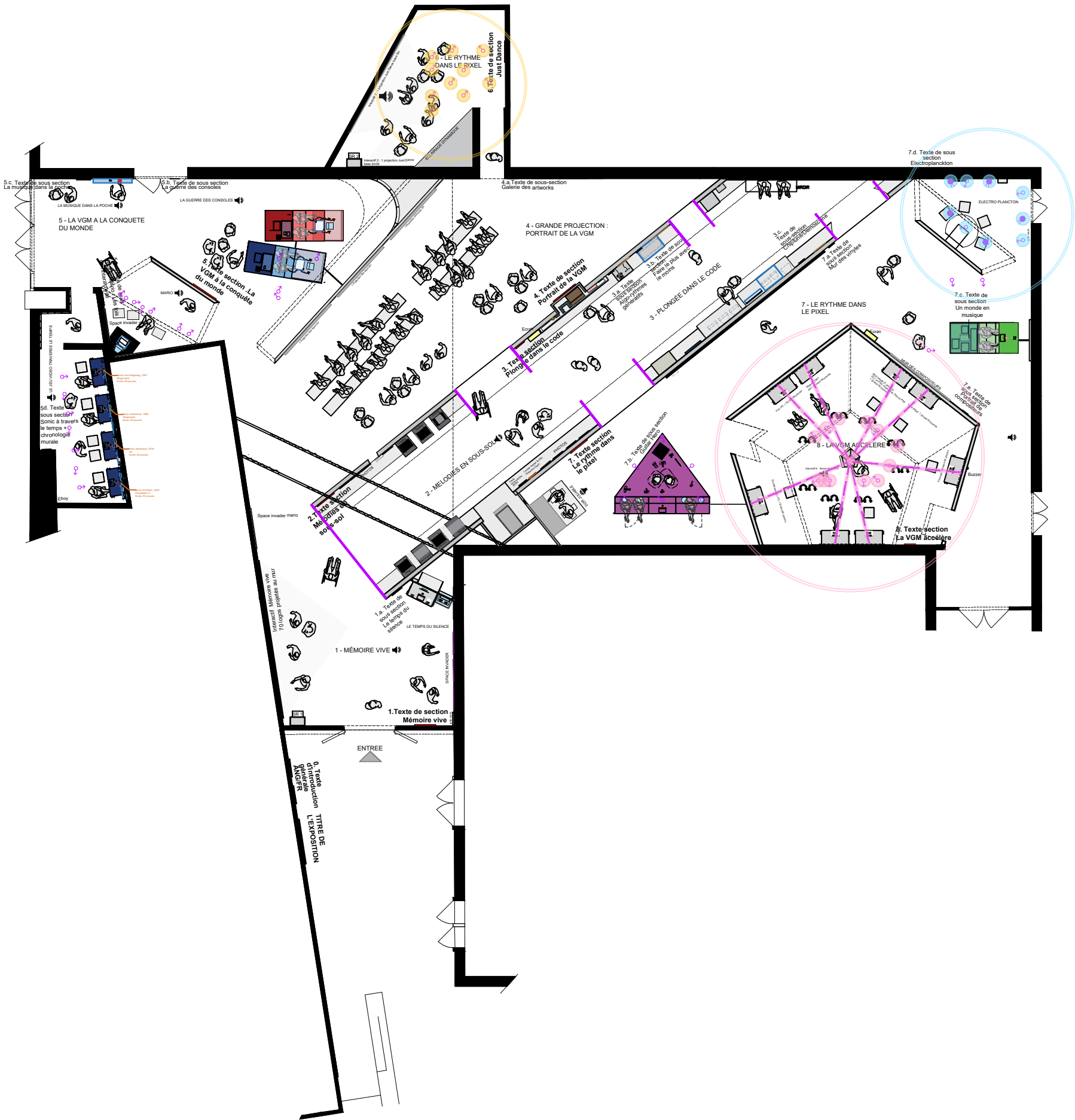
APPAREILS D'ECLAIRAGE PILOTES EN DMX

- PX1 - Projecteurs zoom RGBW - DMX
- PX2 - Projecteur à gobo - DMX
- LX1 - Tube flexible led pixel RGBW
- LX2 - Ruban led tunable white flexible pour marquage des accès tunnel



UNIVERS COULEURS DYNAMIQUES
SUR APPAREILS DMX

Prévoir programmation telle que définie ci-dessous
pour chaque univers



Ud1 - Univers dynamique 1 : Just Dance

Les projecteurs DMX RGBW changent de couleur et d'intensité suivant des scénarios prédéfinis, synchronisés avec la projection vidéo.
Prévoir 8 scénarios avec des rythmes et colorimétries correspondant chacun à une séquence de la vidéo.
Pilotage envisagé via Time Code.



Ud2 - Univers dynamique 2 : Electro Plankton

Projecteurs DMX RGBW et projecteurs DMX à gobos.
Ambiance changeante suivant la piste son écoutée, avec des changements subtils de couleurs bleutées et vertes via les projecteurs RGBW. A cette ambiance se superposent des projections de planktons qui s'allument et s'éteignent au fil du son.
Installation audioréactive suivant piste son en provenance de la régie.



Ud3 - Univers dynamique 3 : Volcan

Projecteurs DMX RGBW et tubes Leds Pixels RGBW.
Lorsqu'un visiteur appuie sur l'un des boutons de la console centrale, il enclenche l'éclairage dynamique d'une des stations de jeux (2 projecteurs en arrière du siège + le tube leds reliant cette station à la console centrale). Les autres tubes Leds et projecteurs restent allumés mais de manière très discrète.

Prévoir l'enclenchement de chaque scénario via contact sec (bouton sur console) puis un pilotage de l'éclairage dynamique audioréactif suivant la piste son du jeux mis en avant.

