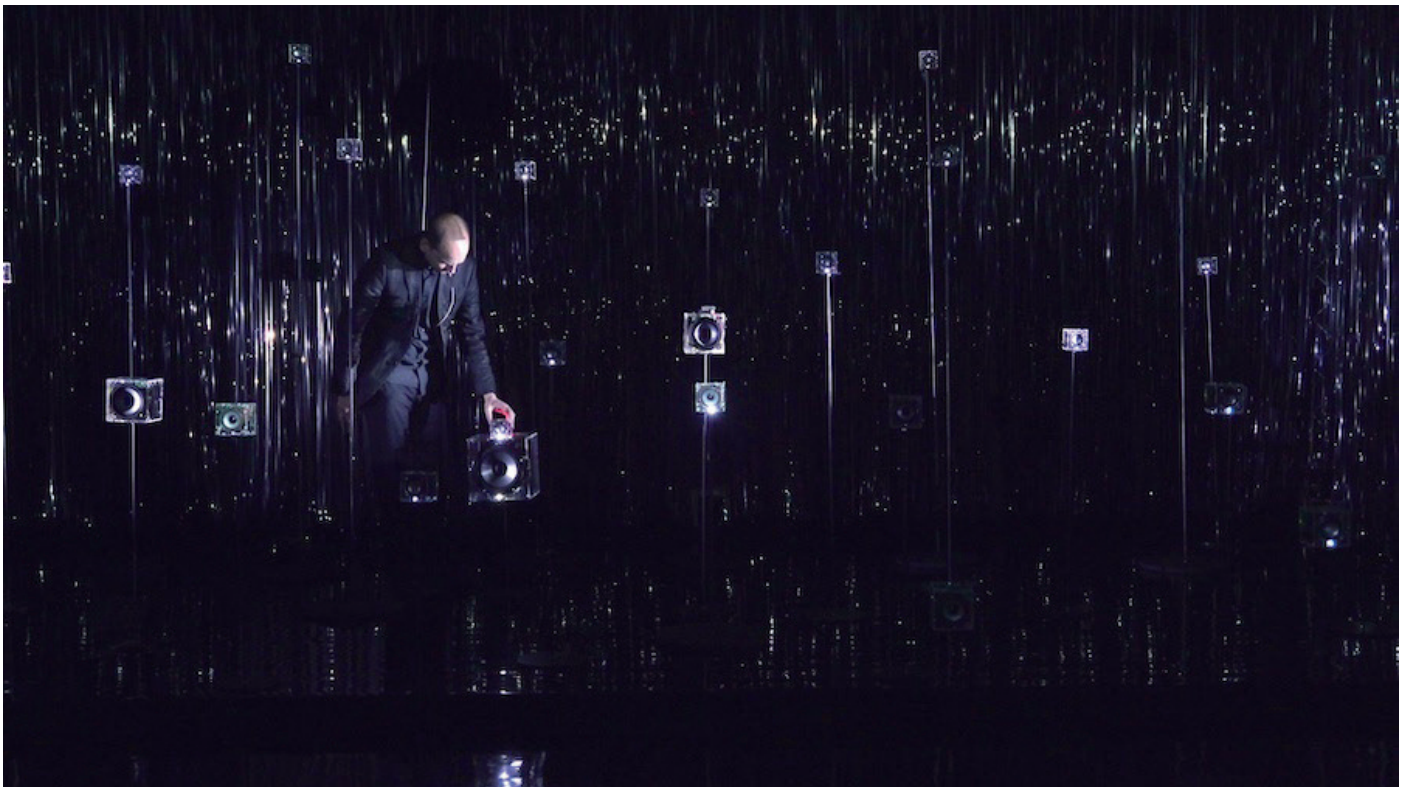




BAD BLOCK

Spectacle d'objets sonores, immersif et interactif



Céline Garnavault & Thomas Sillard

Création 2024

Sommaire

Introduction.....	p 3
Distribution et partenaires	p 4
Note d'intention	p 5
Compositions sonores et musicales	p 7
Calendrier	p 9
Synopsis.....	p 10
Scénographie	p 11
Retours d'expérience des participant.es	p 12
Un nouveau langage scénique : le théâtre d'objets sonores connectés.....	p 14
À l'écoute des choses.....	p 15
La Compagnie La Boîte à sel	p 16
Équipe artistique	p 18
Revue de presse.....	p 25
Contacts.....	p 28

Introduction

BAD BLOCK est un spectacle hybride croisant arts sonores, arts numériques, arts de la marionnette et magie nouvelle.

Embarquez pour un voyage théâtral immersif, visuel et sonore au cœur d'un dispositif totalement inédit : un acousmonium interactif de 104 haut-parleurs - les *blocks*, des objets sonores, lumineux et sensibles - dont la moitié est confiée au public.

Les participant·e·s prennent ainsi part à ce qui se joue en tenant dans leurs mains cette matière vivante à apprivoiser, pour une expérience poétique et sensorielle unique.

Pour en savoir plus sur la démarche de recherche de ce projet et découvrir comment les publics y participent, nous vous invitons à visionner [le film documentaire de Luka Merlet \(5mn\)](#) tourné en janvier 2024, durant une résidence de BAD BLOCK à L'Abbaye de Noirlac - Centre Culturel de rencontre.

Vous pouvez également écouter l'interview de Céline Garnavault par Arnaud Laporte dans l'émission « [Affaires Culturelles](#) » de [France Culture, en podcast ici \(7mn\)](#)

[Teaser de BAD BLOCK](#)



BAD BLOCK

Création 2024

Théâtre d'objets sonores immersif et interactif
À partir de 15 ans
Durée 1h30 / Jauge 50 personnes
2 représentations possibles par jour
Spectacle accessible aux personnes
en situation de déficience visuelle

Conception

Céline Garnavault & Thomas Sillard

Dramaturgie et mise en scène

Céline Garnavault

Création sonore et objets connectés

Thomas Sillard

Jeu et collaboration dramaturgique

Mathieu Enderlin

Collaboration marionnettique

Matthias Sebbane

Assistanat son et objets connectés

Mathieu Ducarre

Assistanat mise en scène

Pauline Archer

Lumières

Dominique Pain

Chercheuse invitée

Emma Mérabet

Collaboration musicale

Frédéric Lebrasseur (Québec)

Collaboration scénographie/lumière

Luc Kérouanton

Collaboration scénographie & conception bancs

Olivier Droux

Régie lumière en alternance

Dominique Pain & Chloé Agag

Régie son en alternance

Thomas Sillard & Mathieu Ducarre

Costumes

Stéfani Gicquiaud

Construction bancs

Pierre Airault

Construction

Daniel Péraud

Collaboration artistique labos 22 et 23

Adélaïde Poulard et Jérôme Thibault

Collaboration voix

Jérôme Thibault, Stéphanie Cassignard,
Hadrien Rouchard, Anne Charneau

Remerciements

Christof Ressi de Institut of Electronic Music
de Graz, Fablab Ben

Remerciements voix

Hélène Bosch, Karim Chérif, Hala Ghosn,
Nicolas Petisoff, Sébastien Raymond, Nino
Portello, Vanessa Vallée, Marie-Laure Crochant
et Jérémy Colas

Directrice de production

Kristina Deboudt

Chargée de production-diffusion

France Fiévet

Chargée de production-logistique

Jessica Bodard

Régie générale compagnie

Raphaël Môles

Comptabilité et salaires

Marie Rossard

Attachée de presse

Anne Quimbre

Production

Cie la Boîte à sel

Coproduction

> OARA - Office artistique de la Région
Nouvelle Aquitaine
> Scène Nationale d'ANGOULÊME (16)
> Le Carré-Colonnes - Scène Nationale
BORDEAUX METROPOLE (33)
> L'espace Jéliote - Centre National de la
Marionnette - OLORON SAINTE MARIE (64)
> Le Théâtre des 4 saisons - GRADIGNAN (33)
> La Mégisserie - Scène conventionnée -
SAINT JUNIEN (87)
> Fonds de production Zéphyr - plateforme
jeunesse Nouvelle-Aquitaine - en coopération
avec la DRAC Nouvelle-Aquitaine
> L'Hectare - Centre National de la Marionnette
de VENDÔME (81)
> Le Tangram - Scène Nationale - ÉVREUX (27)
> Le Ciel - Scène européenne pour l'enfance et
la jeunesse - LYON (69)
> L'Abbaye de Noirlac - Centre Culturel de
rencontre - NOIRLAC (18)

La Compagnie La Boîte à sel est conventionnée
par le Ministère de la Culture - DRAC Nouvelle
Aquitaine et aidée au fonctionnement par la
Région Nouvelle Aquitaine, la Ville de Bordeaux
et le Département de la Gironde.

Note d'intention

par Céline Garnavault

Repasser par les sensations

BAD BLOCK invite les humain·e·s à repasser par l'écoute de leurs sensations et à se laisser surprendre par la place que peut prendre dans cette expérience collective leur intériorité, leur intimité et leur imagination.

Des outils de relation et d'empathie, miroirs de nos humanités

Nos *blocks* ont été conçus au départ pour spatialiser le son et le manipuler à l'infini, ce qui en soi est déjà un chantier de recherche passionnant. Mais c'est lors de nos premiers laboratoires avec les publics que nous avons découvert à quel point ces petits objets sonores, en plus de leur potentiel poétique et de suggestion, s'imposaient comme des outils de relation, de partage et d'empathie.

Au fil de nos expériences nous avons pu observer des humain·e·s expérimenter une relation inédite aux objets autonomes qui leur étaient confiés. Une expérience singulière résonant avec l'intimité et la personnalité de chacun, au milieu des expériences toutes aussi uniques des autres participant·e·s. De ces multiples expériences émerge une communauté vibrante, généreuse et forte d'émotions complexes.

À l'inverse de ce qu'on pourrait projeter sur ces objets technologiques, froids, impersonnels et clos sur eux-mêmes, les *blocks* stimulent fortement l'imagination. Ils sont comme de la peinture ou de la terre glaise : ils peuvent tout représenter. À la différence qu'ils n'imposent aucune image, les images naissent des projections et de l'imaginaire des participant·e·s. Au-delà de leur pouvoir de suggestion, les *blocks* sont des opérateurs de relation et d'ouverture à soi, aux autres, au monde. En dépit de leur apparence, ils se dotent d'une véritable personnalité et viennent nous solliciter à l'endroit de notre humanité.

Qu'est ce qui vient nous toucher dans ce théâtre des choses ? De quoi ces objets sont-ils chargés pour qu'une vie se manifeste en eux ? Pour que nous leur prêtions une autonomie et une intentionnalité, voire pour que nous nous attachions à eux ? Et qu'est-ce que tout cela dit de nous, humain·e·s ?

Un renversement de l'anthropocentrisme

Dans l'introduction de son essai intitulé « *Le comportement des choses* » (2021), Emanuele Quinz aborde la question du renversement des perspectives qu'induit la représentation d'«*un monde habité par d'autres sujets que les humains.*» :

« Par moments, [l'objet] nous fait oublier son statut, il suggère d'autres possibilités. À défaut d'y croire, on commence à douter : un objet inanimé peut-il, à certaines conditions, s'animer ? Ses mouvements peuvent-ils, à certaines conditions, devenir des comportements ? En d'autres termes, l'artifice peut-il, à certaines conditions, devenir nature ?

Toutes ces questions nous forcent à un renversement de perspective. C'est précisément ce qui est en jeu dans ces écosystèmes complexes où le vivant et la technologie s'entremêlent dans des relations de résonance, de similitude, d'interdépendance et où il devient difficile de comprendre l'enchaînement des causes et des effets : un renversement subtil mais radical de l'anthropocentrisme. En interrogeant le comportement de choses, il s'agit d'envisager comment les choses nous interrogent »

BAD BLOCK s'inscrit dans cette recherche qui tend à créer un renversement des perspectives dans lesquelles l'humain n'est plus au centre du monde et des attentions. En se décentrant, il permet un déplacement des regards vers tout ce qu'il y a de vivant et de sensible dans ce qui nous entoure. Avec ce changement de perspective, l'humain est replacé dans un monde infiniment plus vaste, où il s'agit de faire communauté avec une assemblée élargie d'êtres et de choses, humaines et non-humaines. Un monde profondément animé.

Objet à comportement

Les blocks entrent dans la catégorie des objets à comportement que définit Emanuele Quinz dans « Le Comportement des choses » :

« Les Objets à comportement sont plus que des machines ou des automates, car leurs mouvements sont interprétés comme des comportements, évoquant une forme d'autonomie, d'agentivité, d'intentionnalité. Ce sont des objets qui sont vus comme des sujets, des machines qui sont vues comme des êtres vivants .»

Concernant ce caractère « vivant » des objets, il précise :

« (...) il ne suffit pas d'un mouvement, ni même d'un comportement, il faut un mauvais comportement [misbehavior], un écart, un pas de côté, une hésitation, une transgression, une forme d'étrangeté qui dévie de toute logique. C'est seulement ainsi que l'objet arrive à dissimuler sa nature d'artefact, à s'émanciper de sa dépendance, à devenir autre. Devenir un autre – qui fait face à l'humain, qui lui échappe, qui le défie.»

Si le « *Bad* » de BAD BLOCK était au départ un clin d'œil à une version adulte et « *dark* » de notre travail avec les blocks, il est aujourd'hui plutôt justifié par cette idée d'émancipation et de transgression de l'objet qui, se comportant, fait objection à l'humain et son monde.

Garder le secret du « vivant »

Dans BAD BLOCK, les objets prennent peu à peu la parole, dialoguent avec leurs humain·e·s et glissent du statut d'objet à celui d'entités « vivantes ». Pour créer cet effet de vie, nous nous appuyons d'une part sur les principes de la convention théâtrale, et plus particulièrement du théâtre marionnettique et d'objets, dans lesquels le public choisit d'adhérer volontairement à cette « illusion », et d'autre part sur des trucages techniques. Concernant ces trucages, nous faisons le choix - tout comme dans la magie nouvelle ou le mentalisme - de maintenir le secret et de ne rien en divulguer pour préserver le plaisir du doute et du trouble et maintenir la surprise pour les futur·e·s participant·e·s.



Frissons SF

« Dans son plus bel accomplissement le genre SF conjugue une impitoyable logique avec une imagination effervescente. Et c'est ainsi qu'il fait se lever le désir d'un autre cadre de pensée, qu'il rappelle que ce monde où se sont concrétisés bien des dystopies n'est pas le seul possible. Qu'on peut bifurquer. Diverger. Qu'il n'y a pas de fatalité, et que déchirer les illusions est un préalable à l'invention d'autres valeurs, d'autres systèmes à imaginer...»

Evelyne Pieiller - *Le monde diplomatique* - *Manière de voir* - «Science fiction, vivement demain ?»

BAD BLOCK ne traite pas a priori de thématiques telles que l'hybridité humain-machine, le transhumanisme, l'intelligence artificielle, la destruction ou la prise de pouvoir de la machine sur l'humain. Cela dit, nous assumons une certaine ambivalence dans le procédé puisque *Bad Block* joue des codes de la science-fiction et des films dits « de genre » dans le choix des climats qui se succèdent. En effet, en nous appuyant sur un socle culturel commun qui participe à la construction d'un imaginaire collectif, conscient ou non, nous cherchons à ce que le public puisse reconnaître des signes, des références - des repères en somme - lui permettant de recevoir tout ce qui sera plus abstrait et déroutant dans la proposition. Et dans la palette des émotions possibles, nous n'hésiterons probablement pas à le faire frissonner de peur ...

Le jeu

BAD BLOCK est une invitation à jouer, avec le dispositif et avec les autres, et à observer de ce que le jeu provoque, déclenche et appelle en soi. C'est aussi l'occasion de s'interroger sur ce que l'absence de jeu dit, en creux, de nos vies d'adultes.

Des spectacles comme des microcosmes

Dans notre travail, nous nous positionnons dans la volonté de cultiver une éthique de la relation, une réflexion sur le besoin d'être et d'agir ensemble, dans le partage et dans la joie. Nos spectacles et nos installations cherchent à créer de petits écosystèmes protégés, des temps suspendus, en proximité, où la rencontre peut avoir lieu et la pensée se déployer.

Compositions sonores et musicales

par Thomas Sillard

BAD BLOCK est un acousmonium - orchestre de haut-parleurs - synesthésique en 104 points de diffusion. Mes compositions sont sonores, musicales et visuelles avec un travail sur la synchronicité son/lumière : chaque objet est en effet équipé d'une led synchrone avec le son en rythme et en puissance.

Les compositions de BAD BLOCK sont écrites à partir de sons enregistrés par mes soins, d'archives et de sons créés à partir de programmes informatiques que j'ai développés spécialement pour ce projet. La musique est électroacoustique, concrète et électronique, parfois répétitive.

Le son et la musique sont intrinsèquement liés aux caractéristiques sonores des objets – les *blocks* - et à l'espace physique dans lequel le dispositif s'inscrit.

J'ai conçu 4 catégories de *blocks* en définissant leur taille et leur puissance. Ils ont chacun une réponse en fréquence et une dynamique propre et se distinguent essentiellement par la taille de leur haut-parleur et la puissance de leur amplification.

Contrairement à une diffusion sonore classique pour laquelle un espace sonore est créé avec deux enceintes ou plus. Dans BAD BLOCK l'espace sonore est matérialisé par les 104 *blocks* dont 50 sont dans les mains du public. Imaginons un paysage sonore : nous repérons spatialement tous les sons qui le composent, puis nous créons et disposons ces sons dans autant de *blocks* que nécessaire.

La composition de l'ensemble est divisée plusieurs pièces sonores (morceaux/tableaux).

Pour la pièce « Space Odyssey » je suis parti d'images cinématographiques iconiques. La représentation dans le cinéma ou les films d'animation d'un voyage interstellaire. Visualisation depuis le cockpit d'un vaisseau spatial d'une accélération (*2001 Odyssée de l'espace, Star Wars, etc.*). Un mouvement lumineux. La sensation par la lumière, d'un mouvement, d'une accélération, d'un tunnel lumineux. J'ai pensé à des grains de sons pour représenter ces points lumineux. Des grains, qui sont de tailles différentes, passant d'un *block* à un autre, à une vitesse qui évolue. Au début donc, donner la sensation d'un mouvement venant de face et qui passe à côté du public, l'entoure. Quand la vitesse haute est atteinte, les grains se collent presque, le son se densifie, s'épaissit, prend corps, devient matière, ainsi que la lumière qui se stabilise en un nuage de points lumineux créant une image-rémanente.

Pour cela, j'ai conçu une série de patchs : un granulateur multipistes qui permet de découper les sons en particules et de les reproduire dans un ordre et des vitesses différentes Un spatialisateur multipiste qui permet de donner du mouvement à chaque son, de *block* en *block*.

Pour ces grains j'ai enregistré différents sons : rochers, décollage d'avion, sable, violons, voix, sons de synthèse FM, bruit blanc, etc.

Pour la pièce « Winter », j'ai travaillé à partir d'une partition de Vivaldi. J'ai souhaité placer le public au centre de l'orchestre, au cœur d'un piano géant. Chaque personne du public détenant dans sa main une note de ce piano. En face et tout autour d'eux, les *blocks* jouent par les instruments électroniques de l'orchestre.

Pour la « Pièce musicale participative » de BAD BLOCK, j'ai invité le musicien québécois Frédéric Lebrasseur à concevoir avec moi une musique électronique inspiré des Ondes Martenot. Grâce au gyroscope des *blocks*, j'ajoute une nouvelle fonctionnalité qui transforme l'objet en Thérémine manipulable par le public.



Calendrier

SAISON 24/25 - RÉSIDENCE / CRÉATION / TOURNÉES

- Du 9 au 20 septembre 2024 > résidence / TS4 - GRADIGNAN (33)
- **Création en octobre 2024 au «Festival international des Arts de Bordeaux Métropole» - Le Carré-Colonnes - Scène Nationale / SAINT MÉDARD EN JALLES (33)**
- Espace Jéliote - Centre National des arts de la Marionnette / OLORON SAINTE MARIE (64)
- Théâtre des 4 saisons / GRADIGNAN (33)
- L'hectare - Centre National des arts de la Marionnette de Vendôme / en partenariat avec la Halle aux Grains - Scène nationale de Blois / VENDÔME (81)
- Le Gallia Théâtre - scène conventionnée / SAINTES (17)
- Scène Nationale, festival «la Tête dans les nuages» / ANGOULÊME (16)
- Le Tangram - Scène Nationale, festival «Les Anthroposcènes» / ÉVREUX (27)
- La Mégisserie - Scène conventionnée / SAINT-JUNIEN (87)
- L'Abbaye de Noirlac - Centre Culturel de rencontre / BRUÈRE ALLICHAMPS (18)
- Le Ciel - Scène européenne pour l'enfance et la jeunesse / LYON (69)
- Ville de PESSAC (33) ...

SAISON 23/24 - RÉSIDENCES

- Du 5 au 8 décembre 2023 > recherches scénographiques / Glob Théâtre / BORDEAUX (33)
- Du 15 au 26 janvier 2024 > résidence / Abbaye de Noirlac - Centre Culturel de rencontre / NOIRLAC (18)
- Du 4 au 8 mars 2024 > résidence d'écriture musicale / TS4 GRADIGNAN (33)
- Du 17 au 28 juin 2024 > résidence de création / Théâtre Scène Nationale d'ANGOULÊME (16)

SAISON 22/23 - RÉSIDENCES

- Juillet et octobre 2022 > Résidences d'écriture / BORDEAUX (33)
- Novembre 2022 > Fabrication des objets / BORDEAUX (33)
- Du 9 au 13 janvier 2023 > Résidence d'écriture sonore / Carré Colonnes, Scène Nationale BORDEAUX METROPOLE (33)
- Du 6 au 10 mars 2023 > Résidence d'écriture sonore - Le Royal / PESSAC (33)
- Du 24 au 28 avril 2023 > Résidence d'écriture sonore - Le Glob Théâtre / BORDEAUX (33)
- Du 2 au 9 mai 2023 > Résidence - La Mégisserie / SAINT JUNIEN (87)
- Du 10 au 12 mai 2023 > Expériences publiques - La Mégisserie / SAINT JUNIEN (87)

SAISON 2021/2022 - LABORATOIRES DE RECHERCHE

- Du 1er au 5 mars 2021 > Labo de recherches > Le lieu sans Nom / BORDEAUX (33)
- Le 12 mars 2022 > Expériences publiques - «La Nuit de la Marionnette» / CLAMART (92)
- Du 20 au 22 mai 2022 > Expériences publiques - Festival «Orbis Pictus» / REIMS (51)

SAISON 2020/2021 - LABORATOIRES DE RECHERCHE

- Du 28 au 30 septembre 2020 > Labo de recherches > Théâtre en Miettes / BORDEAUX (33)
- Du 14 au 18 décembre 2020 > Labo de recherches > Glob Théâtre / BORDEAUX (33)

SAISON 2019/2020 - LABORATOIRES DE RECHERCHE

- Du 22 au 26 juin 2020 > Labo de recherches > Scène Nationale Carré - Colonnes / BLANQUEFORT (33)
- Du 28 au 30 septembre 2020 > Labo de recherches > Théâtre en Miettes / BORDEAUX (33)
- Du 14 au 18 décembre 2020 > Labo de recherches > Glob Théâtre / BORDEAUX (33)

Synopsis

Un groupe de 50 personnes est accueilli à l'entrée de la salle par l'équipe de BAB BLOCK qui lui donne le cadre de l'expérience : sa temporalité, les permissions, les référent·e·s, et informe qu'il y aura un temps de retour d'expérience faisant partie intégrante du projet. Après s'être assuré que chacun·e est à l'aise avec ce processus, débarrassé·e de ses manteaux, sacs encombrants et de son téléphone, le public peut entrer dans le dispositif.

Une fois tout le monde installé, l'opérateur remet à chaque personne un *block* numéroté, puis il déplace un des *blocks* sur pied de l'espace scénique pour l'amener au centre de l'espace. De ce *block* est diffusée une voix qui décrit l'acousmonium et annonce la première pièce sonore immersive.

L'opérateur réapparaît après cette pièce et guide le public dans sa première utilisation interactive des objets pour une pièce sensorielle : « pièce d'eau ». Les *blocks* diffusent des sons de gouttes d'eau, tous différents d'un objet à l'autre. Progressivement - par mimétisme avec l'opérateur - le groupe apprivoise les objets, joue avec eux, et ce faisant, s'approprie les codes de ce qui va devenir un langage commun. Chacun·e retourne son *block* pour en changer le son et compose dans l'espace avec ses voisin·e·s un paysage sonore, constitué d'une myriade de gouttes tombant sur le bois, le sol, le cuir d'une chaussure, de la tôle, etc. Chaque participant·e devient alors une goutte de pluie, un fragment de ce paysage (à la fois la pluie et sous/dans la pluie).

Puis la pluie devient drue, un·e des participant·e·s déclenche un coup de tonnerre et un éclair de lumière, un·e autre du vent, modifiant ensemble la teneur ce qui est donné à entendre et à ressentir. Le son est une matière vivante qui tient dans leurs mains.

Le programme suit son cours, invitant les participant·e·s à une écoute active : d'un type d'attention à l'autre, entre des temps de contemplation et d'immersion et des temps d'interactivité durant lesquels chaque personne agit sur le son (changement, arrêt, pitch, volume, accélération, déformation) par l'intermédiaire de son objet, et en lien avec les autres.

Imperceptiblement tout se met à glisser et un trouble s'installe entre le réel et la fiction : les *blocks* prennent la parole, se répondent les uns les autres et semblent interagir vraiment avec les participant·e·s. L'opérateur (et le groupe) interagit avec les *blocks* mais il est aussi agité par eux, et son attention envers les objets nous met nous-mêmes dans un soin, une attention particulière qui fait qu'on les regarde autrement.

L'écriture joue de ce flou et accentue la perte de repères pour créer un vertige et renverser les perspectives. L'imaginaire des spectateur·ices est fortement sollicité et le doute s'installe car on ne sait plus trop ce qui est vrai et ce qui est fiction. L'opérateur disparaît et réapparaît, sa voix est elle-même happée par l'installation.

La bascule a eu lieu. Par suggestion (sugges-son). Le public est en mouvement alors qu'il ne bouge pas de sa place. Il voyage dans l'inconnu, les sens en alerte, il se met en jeu.

Une assemblée hybride, vivante et mouvante, se constitue peu à peu, entre rires, doutes, questionnements, rejet ou fascination, du lien se crée, on s'observe, on se parle, on s'écoute, on est en relation et c'est là que tout peut arriver...

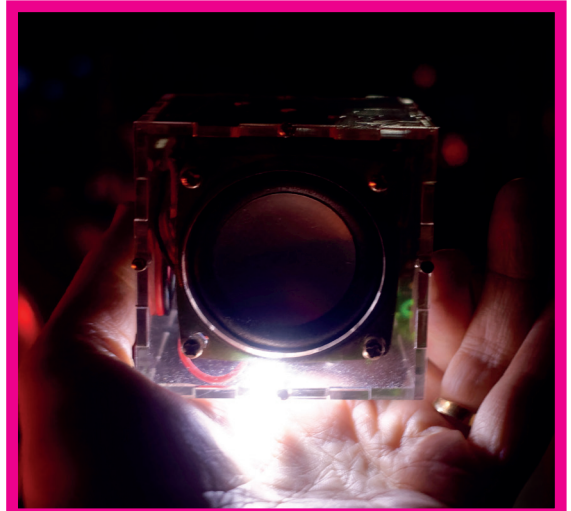
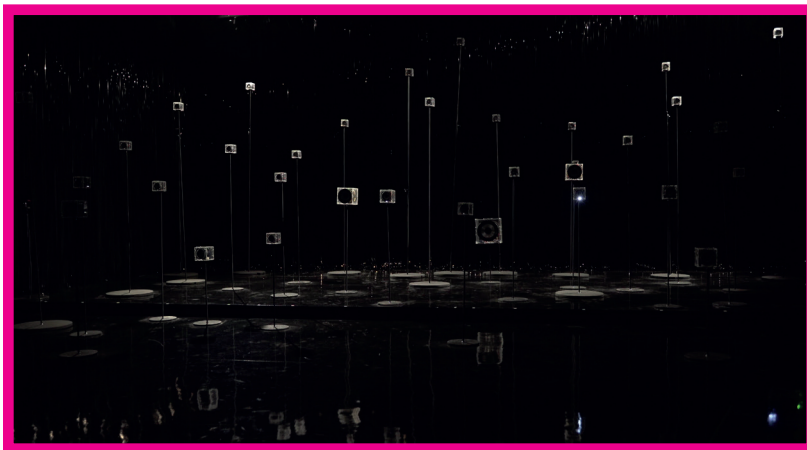
Scénographie

Le dispositif immersif de BAD BLOCK - un acousmonium, orchestre de haut-parleurs - est une boîte noire de 12m de largeur sur 14m de profondeur (qui peut être réduite au besoin). Ses parois sont constituées d'une matière vinyle filaire d'apparence scintillante ou mate selon les éclairages utilisés. Le sol est un tapis noir miroir qui couvre toute la surface jusque sous les assises public. Les assises public sont installées en demi-cercle, elles sont conçues sur mesure pour favoriser la proximité entre les personnes durant l'expérience immersive, tout en garantissant leur confort d'utilisation avec un objet en main.

De petits haut-parleurs cubiques et translucides sans fil - les *blocks* - sont posés sur de longues tiges métalliques noires de différentes hauteurs (jusqu'à 2m50) et forment une sorte de forêt en lévitation disposée en face et tout autour des assises du public.

Il n'y a pas de signe théâtral apparent : l'ensemble évoque plutôt une installation d'art contemporain ou une installation sonore.

Les 50 participant·e·s sont invité·es à prendre place, chacun·e se voit déposer dans les mains un *block* numéroté dont il faudra prendre soin durant toute l'expérience. Chacun de ces objets sonores est en plastique transparent, les composants sont visibles : fils, plaques, vis, et petites leds rouges et vertes qui colorent les paumes des mains, comme une présence toujours en veille. Les *blocks* sont équipés d'un gyroscope et répondent aux mouvements. Chaque *block* est équipé d'une led qui réagit de manière synchrone - en rythme et en intensité - avec le son émis. Ainsi, lorsque que tous les *blocks* jouent, l'écriture est à la fois sonore, spatiale et visuelle avec 104 points de diffusion sonores et lumineux autonomes émettant tout autour et dans les mains du public.



Retours d'expériences de participant.es

Labos de mars 2021 (Le Lieu sans Nom - Bordeaux), janvier 2022 (Le Cuvier - Artigues), mars 2022 (La nuit de la marionnette - Clamart) et mai 2022 (Festival Orbis Pictus - Reims).

Ya vraiment un truc de l'ordre de l'apprentissage du langage, déjà le cube c'est le jouet de l'enfance, on a l'image d'epinal, mais aussi j'ai ce petit objet dans les mains auquel je ne comprends rien, parce ça dépasse de loin mes compétences techniques, et wow cette chose fait de la lumière et fait du bruit, c'est connecté au reste du monde et petit à petit, par toutes petites touches : des bruits d'eau, de vagues, des référents que je connais, j'apprends une grammaire qui est la vôtre et à un moment donné vous inventez un langage et je me rends compte que je suis en train d'apprendre à le parler et dès que je suis en capacité d'apprendre à le parler, on peut se raconter des histoires.

Je me sentais trop privilégiée d'avoir l'orage dans les mains.

Je trouve ça encombrant et je suis inquiet qu'il m'échappe des mains mais ça contribue au côté vivant de la chose, il faut être attentif à cette chose, il faut en prendre soin.


J'ai un rapport à ce genre d'installation à priori hermétique, ça me renvoie à quelque chose d'hyper froid, programmé mathématique et numérique et là c'est très différent, j'ai senti vachement d'humain et de relation avec les petits trucs, le fait que vous soyez présents, ça a cassé ce côté froid aussi, que vous soyez là sans être là.

En fait ce qu'on voit là, c'est un poumon, un coeur, un organisme vivant, très vite c'est plus une boîte en plastique.

Ce sont des révélateurs du public, je trouvais ça drôle, suivant les caractères on va pas avoir du tout le même rapport à l'objet.


J'étais entre matrix et les mignons, je savais pas si je devais flipper ou s'ils m'attendrissaient

Le fait que vous soyez là depuis le début, pour moi vous êtes les psychologues, les créateurs oui, les médiateurs, ya un truc qui est là et qui prend pas parti mais qui est présent et qui fait le lien entre eux (les blocks) et pour nous, c'est un rare moment de vrai dialogue où on se dit et où on prend vraiment le temps de penser.





J'avais l'impression de voyager entre l'infiniment petit et l'infiniment grand, être dans du microscopique et d'une seconde à l'autre atterrir dans l'espace au milieu d'une galaxie au milieu de plein plein d'étoiles et aussi balancer entre l'organique et le mécanique, passer d'être surveillé par des machines à des espèces de formes qui nagent et qui bougent. Des allers retours entre des opposés en fait.

On commence à comprendre une forme d'humanité profonde de ces objets (...) je trouve que c'est le fait qu'on comprenne leurs émotions, leurs sentiments et leur densité de personnage qui fait la bascule




Au bout d'un moment, c'est un peu évident que ça parle de mise en relation, et c'est là que ça bascule la façon qu'on a de les percevoir, c'est perturbant, presque en fait comme un parallèle entre ces cubes-là et nous dans la salle, je l'ai pris un peu personnellement.

On est plutôt des observateurs, comme des historiens ou des archéologues, et ces discussions ce serait plutôt comme des artefacts d'une vie passée ou d'une discussion qui est en cours mais dans une autre temporalité ou un autre espace temps.



J'aurais envie que ce soit le block qui m'invite : «vas-y retourne moi tu vas voir», qu'on devienne complice.

J'ai essayé de me dire qu'est ce que ça raconte ? Est ce que ça a vraiment un propos politique, sociétal, sur la présence de la technologie autour de nous ? Comment on la manipule ? Et en fait c'est la première fois que je me dis que ça peut être drôle aussi, que ça peut être ... une autre collaboration.



On commence peu à peu à se demander si on est pas comme eux, ou vice versa. Est-ce qu'on est pas nous-mêmes des petites boîtes déjà programmées ?

Le théâtre d'objets sonores connectés

Naissance d'un nouveau langage scénique

Dans nos créations le son est moteur de jeu, il est une matière concrète au même titre que les objets et les matériaux avec lesquels sont construits nos univers. Dans cette démarche, nous faisons appel à la technologie pour inventer nos propres outils au service de la dramaturgie.

Pour que le son soit palpable, manipulable – à la manière d'une unité d'un jeu de construction - Thomas Sillard, plasticien sonore, a inventé un système d'objets connectés qui tiennent dans la main : des haut-parleurs sans fil qui réagissent aux mouvements, dont la première génération a donné lieu au spectacle « BLOCK » avec un dispositif composé de 60 de ces objets.

Cette invention née de la rencontre entre la pratique de marionnettiste de Céline Garnavault et celle de créateur sonore de Thomas Sillard a ouvert la voie à un nouveau langage, en constant développement, que nous appelons « *Théâtre d'objets sonores connectés* » et qui est aujourd'hui l'axe principal de nos recherches et la spécificité de la compagnie. La connexion fait non seulement référence ici à la technologie utilisée mais aussi à ce qui se tisse entre les objets et l'imaginaire des humain·e·s ainsi qu'au jeu et à la relation, qui sont des thématiques centrales pour la compagnie.

En 2021, pour le spectacle « TRACK », la compagnie a développé une seconde génération de modules sonores intelligents, avec une innovation, permettant cette fois la multi-diffusion en direct de la voix de l'interprète human beatbox : L.O.S.

C'est lors des laboratoires « BAD BLOCK » que cette recherche prend un nouveau tournant, avec une troisième génération d'objets conçus spécialement pour être activés et manipulés par les publics au sein de tableaux collectifs devenant ainsi des générateurs de sons et de lumière, des instruments de musique ou des entités vivantes interagissant avec leurs humain·e·s. Avec ce projet inédit la compagnie s'adresse aux adultes et aux adolescent·e·s dans un format de spectacle renouvelé privilégiant l'immersion, l'interaction et l'expérience sensorielle.

Les futurs projets « ANATOMIE » et « OUAT what watt » iront encore plus loin dans l'animation en travaillant sur une autonomie de plus en plus forte des objets qui seront dotés du mouvement.

Description technique

Les *blocks* sont de petits hauts parleurs de 7cm³ qui diffusent du son et de la lumière. Ils sont équipés de gyroscopes (capteurs de mouvement), ce qui permet de les actionner également par manipulation physique - retournement, secouage - pour changer de son ou pour le modifier. Les *blocks* sont pilotés depuis un ordinateur ou des télécommandes sur un réseau wifi local.

Les *blocks* offrent d'énormes possibilités de spatialisation du son, pour « BAD BLOCK » ce sera une diffusion sonore en 104 points, permettant une immersion sonore inédite.

La lumière dont chaque *block* est équipé (petite led synchronisée en rythme et en puissance avec le son émis) témoigne de la provenance, de la puissance, et du rythme du son émis, ainsi il est possible de visualiser les sons dans l'espace et donc de dessiner avec eux.

Non filaires, les *blocks* peuvent être déplacées très facilement, posés sur des pieds ou autres supports ou bien tenus dans les mains.

La cinétique du son, l'immersion, l'écriture sonore spatialisée, la synchronicité, les dimensions spatiales, temporelles, dynamiques, rythmiques de ce nouveau langage scénique et l'interactivité - avec des objets connectés dans les mains du public, mais aussi tout autour de lui - sont les axes sur lesquels s'appuient nos recherches.

À l'écoute des choses

par Céline Garnavault

La compagnie La Boîte à sel mène un projet tout entier traversé par la question de l'animation, c'est-à-dire par le fait de «donner vie» à *et de considérer ce qu'il y a de potentiellement déjà animé dans tout ce qui nous entoure.**

Comme l'explique la chercheuse Emma Merabet* cela implique de **décentrer l'humain et d'interroger les frontières et les catégories spontanément admises** pour déceler le vivant et le sensible et comprendre les conditions de leur apparition.

Cette réflexion sur les **modalités de coexistences et de relations entre les objets et les humains** se traduit par l'invention d'outils-objets et de scénographies-installations vivantes qui constituent des mondes à part. Ces mondes, ces microcosmes, nous leur prêtons une autonomie *et nous nous mettons à l'écoute des réseaux et des associations - notamment de sens - qui se tissent entre l'imaginaire de chacun·e (artistes, spectateur·ices) et les objets (y compris les accidents produits par les technologies utilisées).*

La question de l'intentionnalité est centrale, parce que si les objets n'ont pas d'intention, ils contreviennent souvent à l'intentionnalité humaine à leur endroit, et c'est justement dans ce régime particulier d'attention aux objets que s'élabore toute la poésie de la compagnie.

De par ma pratique de comédienne-marionnettiste, je place l'expérimentation de la matière au centre de ma démarche de recherche - création. Si cette démarche nécessite des temps de documentation et des rencontres avec des artistes et des chercheur·euses, l'essentiel se déroule au plateau sous la forme d'un **laboratoire du concret**.

Ce processus empirique laisse en effet beaucoup de place à des expériences très concrètes, figuratives, à la matière, à l'accident et à la remise en jeu des cadres, ce qui me

permet d'aller vers une plus grande liberté de forme et de propos.

Ces dispositifs viennent également interroger **les modalités et les formats d'écriture** : la question de l'interaction modifie les codes de la narration linéaire, l'immersion fait appel au sensoriel et à de nouvelles modalités dramaturgiques à inventer. Enfin, ces dispositifs permettent de déployer des **compositions formelles rythmiques et sonores qui ne sont pas guidées uniquement par le moteur narratif** et déploient une poésie de l'installation.

Ma recherche - création est volontairement en interaction avec les publics dans une démarche de **co-construction** qui me pousse constamment à interroger et à renouveler les formes et les enjeux de la représentation, comme en témoigne le projet BAD BLOCK.

Tout au long du processus de recherche et de création de BAD BLOCK, les adultes et les adolescent·e·s sont invité·e·s à prendre part au processus lors d'expérimentations concrètes de notre dispositif et à questionner avec nous les enjeux de l'expérience sensorielle, immersive et interactive qui leur est proposée, ainsi que le sens même de cette invitation. Ce sont ces **cochercheur·euses qui font émerger à nos côtés des directions inattendues et viennent ouvrir le sens**.

Cette recherche - création autour de l'animation et des différents régimes de relation et d'attention qu'elle induit nourrit notre adresse aux publics qu'ils soient adultes ou plus jeunes tout comme l'implication des publics lors de nos laboratoires nous décentre et vient en retour alimenter nos axes de recherche.

* Emma Merabet «Cartographie de l'animation» (revue Corps Objet Image 3)

Note : Les segments en italique sont issus d'une correspondance privée avec ma collaboratrice et amie Dinaïg Stall



Les spectacles de La Boîte à sel sont des invitations : à se mettre à l'écoute, à se connecter à l'inconnu et à l'émerveillement, à coexister différemment avec ce qui nous entoure et à se décentrer pour percevoir les mondes déjà existants et en inventer d'autres possibles, ensemble.

La compagnie La Boîte à sel soutient la recherche de la comédienne-marionnettiste, autrice et metteuse en scène Céline Garnavault et du créateur et plasticien sonore Thomas Sillard.

Ensemble, ils développent un nouveau langage scénique appelé : "le théâtre d'objets sonores connectés" et inventent des pièces visuelles, sonores et technologiques, à la frontière entre le théâtre, la marionnette contemporaine, les installations d'art et la musique.

De nombreux projets sont nés, parmi lesquels des spectacles de théâtre d'objets sonores connectés, des pièces de théâtre musical, des installations qui invitent tantôt le dessin, tantôt le son et les nouvelles technologies et des propositions au long cours impliquant les publics et leurs territoires.

La compagnie collabore avec des artistes étrangers. Ses créations sont jouées en

France et à l'international : Québec, Brésil, Inde, Belgique, Pays-Bas, Bosnie-Herzégovine, Suisse, Luxembourg et République Tchèque.

Actuellement elle tourne les spectacles "BLOCK", "LE GRAND CHUT" et "TRACK", tout en travaillant à la création du spectacle : "BAD BLOCK" qui sortira en octobre 2024.

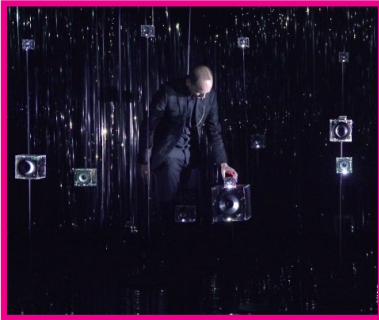
Elle est également en phase de laboratoire et de production pour les futurs projets "ANATOMIE" et "OUAT (what watt)", et démarre un projet de recherche France/Québec : "Les objets marionnettiques sonores autonomes au service de nouveaux imaginaires relationnels".

La compagnie La Boîte à sel est en cheminement artistique avec l'Espace Jéliote - Centre National de la Marionnette d'Oloron Sainte-Marie (64), associée à L'Hectare - Centre National de la marionnette de Vendôme (41) et au Théâtre Lillico de Rennes (35) et complice du Théâtre des 4 Saisons de Gradignan (33).

La Boîte à sel est conventionnée par le Ministère de la Culture - DRAC Nouvelle Aquitaine, et aidée au fonctionnement par la Région Nouvelle Aquitaine, la Ville de Bordeaux et le Département de la Gironde.



Historique en images



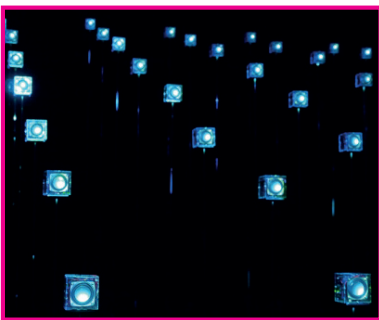
BAD BLOCK - 2024
*Théâtre d'objets sonores,
immersif et interactif*



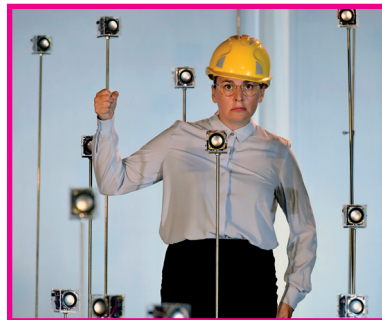
TRACK - 2021
*Théâtre d'objets connectés,
petits trains & human beatbox*



LE GRAND CHUT - 2019
Théâtre sonore et fantastique



BOOMER- 2019
Installation sonore



BLOCK - 2018
*Théâtre d'objets sonores
connectés*



DANS LA COUR - 2017
*Théâtre, musique et
soundpainting*



REVERS - 2016
Comédie musicale de poche



GALERIE - 2015/17
*Rencontres et street art
Quartier Montanou - Agen*



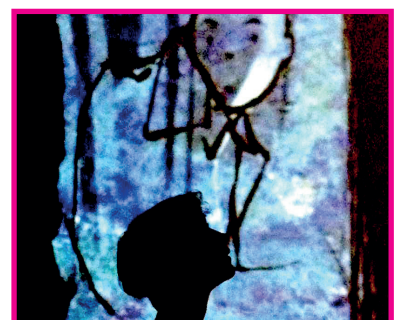
LES FUSÉES - 2015
Théâtre à 360° et magie nouvelle



PLAY - 2012
*Théâtre d'explorations
plastiques et musicales*



ITA-ROSE - 2009
Théâtre de papier et d'ombres



L'HORIZON BLEU - 2005
Théâtre et illustrations animées

L'équipe de BAD BLOCK



Céline Garnavault / metteuse en scène

Formée au sein de la première promotion de l'Académie du Théâtre de L'union – CDN de Limoges, Céline Garnavault y bénéficie d'un enseignement théâtral pluridisciplinaire et international : Silviu Purcarete, Mladen Materic, Carlotta Ikeda, Gao Xingjian, Émilie Valantin, Jean Sclavis, Jos Houben, Nikolaus Wolcz, Catherine Germain, Eugène Durif, Catherine Beau, Robert Cantarella, Christian Rist, Linda Wise, Gelu Colceag, Koffi Koko, qui lui permet de découvrir la marionnette dont elle tombe immédiatement amoureuse.

En 2000, à l'issue de cette formation, elle fonde la compagnie La Boîte à sel pour porter ses premières créations mêlant le théâtre, les arts de la marionnette et les arts visuels, tout en continuant à se perfectionner à la marionnette et arts associés auprès de Philippe Genty et Mary Underwood, au théâtre d'objet avec Christian Carrignon et Katy Deville, et au théâtre d'ombres contemporain avec Fabrizio Montecchi et Nicoletta Garioni.

Elle multiplie par ailleurs les expériences comme comédienne, assistante à la mise en scène, autrice, ou marionnettiste-chanteuse notamment avec le prix nobel de littérature Gao Xingjian, Silviu Purcarete, David Gauchard, Frédéric Maragnani, Hala Ghosn, Émilie Valantin et Dinaïg Stall.

Sa complicité avec Dinaïg Stall, marionnettiste, enseignante-chercheuse et coordinatrice du DESS de théâtre de marionnette contemporain de L'UQAM de Montréal est marquante dans le parcours de Céline Garnavault qui démarre souvent ses créations au Québec par des laboratoires de recherche avec cette dernière.

D'abord autrice de textes pour sa compagnie, Céline écrit également des chansons qui lui permettent d'être sélectionnée en 2006 aux « Rencontres d'Astaffort ».

En 2010 elle est publiée par les éditions Sangam pour « Les petites reines de Bordeaux », un livre de nouvelles, illustrées par Yann Hamonic. De 2003 à 2014 elle rejoint Hala Ghosn et le collectif d'auteur-ices- interprètes de La Poursuite pour co-écrire et jouer « Beyrouth Adrénaline », « Apprivoiser La Panthère » et « Les Primitifs ». Deux de ces pièces sont éditées chez Hayes & Lansman.

C'est en adaptant pour la scène deux romans jeunesse illustrés « l'Horizon Bleu » de Dorothee Piatek et Yann Hamonic et « Ita Rose » de Rolande Causse et Gilles Rapaport, que Céline Garnavault affirme sa passion pour la transposition plastique des récits.

En 2012, elle place les explorations plastiques et musicales au centre de son processus en imaginant « Play », un spectacle non verbal dans lequel le jeu de matières (scotch et rubans) et la musique jouée en live, créent une scénographie proche de l'installation.

Elle continue cette recherche en 2015, avec « Les fusées », une forme immersive pour laquelle elle mêle travail de la matière et la magie nouvelle dans un espace à 360°. C'est lors de cette création atypique qu'elle rencontre le créateur sonore Thomas Sillard, qui devient son partenaire de création.

Ensemble ils placent un tapis sonore interactif au centre de la dramaturgie de « Revers », une comédie musicale sportive de poche créée en 2016, puis ils imaginent le spectacle « Block » en 2018, une fantaisie électronique dans laquelle Céline partage la scène avec 60 hauts parleurs intelligents .

« Block » marque le début d'un nouveau langage scénique : le théâtre d'objets sonores connectés, une des lignes majeures de recherche de la compagnie.

À l'occasion de son compagnonnage avec Le Théâtre Ducourneau d'Agen de 2015 à 2017, elle se tourne vers le street art et l'art contemporain pour imaginer avec la plasticienne Rouge Hartley « Galerie » un projet de territoire autour du portrait et de la communauté.

Le 11 juillet 2017, Céline relève le défi de diriger une performance de 45 minutes dans la Cour d'honneur du Palais des papes pour « Avignon, enfants à l'honneur ». Elle compose pour l'occasion « Dans la cour » une forme théâtrale ludique et poétique, mêlant des extraits de « Lys Martagon » de Sylvain Levey et du « Pays de rien » de Nathalie Papin, le human beatbox de L.O.S et les interventions en soundpainting du public des enfants.

En 2019, naît le polar sonore et fantastique « Le Grand Chut », aboutissement de deux années de projet de territoire avec Très Tôt Théâtre en Finistère, qui rejoint les autres spectacles de la compagnie en diffusion.

Parallèlement, une recherche de trois années autour de l'écriture du son en mouvement et des objets vivants donne le jour à « Track » en 2021 : une épopée ferroviaire connectée et musicale qui rencontre depuis un succès retentissant.

Consciente du potentiel du nouveau langage scénique exploré dans ses projets, de sa singularité et du fait qu'il se situe à un endroit d'expertise, d'innovation et de spécialité dans le répertoire théâtral contemporain, Céline Garnavault décide de déployer à partir de 2020 un cycle de recherche théâtre - objet - son avec les projets d'expérimentation au long cours : « BAD BLOCK », « OUAT what watt » et « ANATOMIE ».

Qu'ils soient spectaculaires ou installatoires, tous ces projets mettent en jeu la scénographie et les objets vivants et cherchent à créer des mises en relation renouvelées avec les publics : sensorielles, immersives, interactives ou prolongées par des espaces de rencontre et de jeux, chacune d'elle propose une expérience globale, généreuse et marquante.

Céline Garnavault intervient également comme metteuse en scène et/ou dramaturge pour d'autres artistes du théâtre, de la musique, du cirque et de la littérature jeunesse.

Depuis 2018, elle enseigne le théâtre d'ombres contemporain aux étudiant·es en licence d'arts du spectacle de l'Université Bordeaux Montaigne.

Engagée dans la reconnaissance et la réflexion pour les arts pour l'enfance et la jeunesse, Céline Garnavault s'investit depuis janvier 2017 au sein du Conseil d'administration de l'association « Scène d'enfance - Assitej France » et plus particulièrement au sein du groupe « Recherche ». Elle participe également à la préfiguration de deux nouvelles plateformes en Région Nouvelle Aquitaine : l'une pour les marionnettes et arts associés et l'autre pour la création à l'adresse du jeune public.



Thomas Sillard / créateur son et plasticien sonore

Thomas Sillard s'est formé à l'École de l'Image et du Son d'Angoulême. Il a d'abord travaillé en qualité de chef opérateur du Son pour la télévision (1996 à 1998 et 2001). En 1997 et 1998, il part au Burkina Faso occuper le poste de Régisseur Général du Centre Culturel français Georges Méliès de Ouagadougou.

De retour en France, il se consacre à la création sonore, et conçoit des bandes son pour le théâtre et la danse, notamment pour Claire Lasne-Darcueil, Richard Sammut, Alexandre Doublet, La Compagnie TOC-Mirabelle Rousseau, Thomas Condemine, Dinaïg Stall, Charlotte Gosselin, et notamment Et notamment avec la compagnie La Cavale pour laquelle il écrit le son de «Suite», «Oscillare» et crée un dispositif scénographique et sonore pour «Au delà vue d'ici» - 2021.

En parallèle, il se forme aux arts numériques et à la programmation à l'IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique Musique), à l'ISTS Avignon (Institut Supérieur des Techniques du Spectacle), et à l'ENSCI (école nationale supérieure de création industrielle).

Passionné du rapport entre le son, l'image, et l'interactivité, il entreprend un travail de recherche qui le mène à concevoir l'univers visuel de spectacles, puis à créer une performance, "syn- aisthesis" au local du Centre Dramatique Poitou-Charentes en avril 2009, dont un extrait a été joué dans le spectacle «Tout le monde ne peut pas s'appeler Durand» de Claire Lasne-Darcueil au Théâtre Auditorium de Poitiers (T.A.P) les 13 et 14 octobre 2010.

En 2012, son film documentaire pour l'Orchestre Poitou-Charentes sur une création du compositeur Ramon Lazcano est sélectionné au festival du Film d'éducation 2012.

La même année, il crée à la Maison du comédien, dans le cadre des Journées européennes du patrimoine, les trois volets de l'installation ICARE in situ (Expérience immersive et interactive) : « Le labyrinthe », « L'envol », « La chute ».

Il enseigne en qualité d'ingénieur du son pour le master documentaire de création à l'Université de Poitiers. (CREADOC)

Depuis 2015, il développe des scénographies et des dispositifs sonores inédits avec Céline Garnavaut de la Cie La Boîte à sel : « Les fusées » 2015, « Revers » 2017, « Block » 2018, « Le Grand Chut. » 2019, «Track» 2021 et une recherche spécifique au long court «Théâtre Objet son».

Depuis 2017, Il collabore avec l'artiste plasticienne Rouge Hartley et développe pour ses installations des dispositifs et des créations sonores : « Container » - Agora, Biennale de l'architecture de Bordeaux, septembre 2017, « Le monde d'hier » - expo «Légendes urbaines» Base sous-marine, Bordeaux, été 2019, « Les Anthéstéries » - Cité du vin de Bordeaux, printemps 2021.



Mathieu Enderlin / jeu & collaboration dramaturgique

C'est en étudiant le cinéma que Mathieu Enderlin s'intéresse au théâtre de marionnettes. Il découvre une forme libre et résolument moderne d'expression artistique. Il pense la marionnette comme un support de projection de l'imaginaire, le point de départ d'un rêve commun partagé par l'acteur et le spectateur.

En 2003, il suit une formation à l'École de l'Acteur Marionnettiste du Théâtre aux Mains Nues dirigé par Alain Recoing. Il devient interprète dans « Vous qui habitez le temps » de Valère Novarina mis en scène par Nicolas Gousseff. Il travaille par la suite avec de nombreuses compagnies, notamment sous la direction de Jaime Lorca dans « Benito Cereno », de Dinaïg Stall dans « 2h14 », de Pierre Blaise dans « Les Insectes », « La Nuit » puis plus récemment dans « La Princesse Maleine ». Au cinéma, il participe au long métrage de Hou Hsiao Hsien, « Le voyage du Ballon Rouge ».

Il intervient régulièrement comme regard extérieur pour la Compagnie d'Objet Direct et la compagnie Mnémosyne Théâtre Poursuite. En 2016, il met en scène son premier spectacle, « CUBiX », qui combine manipulation « rudimentaire » et technologie numérique pour interroger les mécanismes de la perception et de l'illusion. Début 2017, l'ensemble Faenza fait appel à lui pour diriger les interprètes d'une création mêlant marionnette et musique baroque : « Polichinelle et Orphée et aux enfers ». Son expérience de la marionnette le conduit aujourd'hui à enseigner à l'école de formation du Théâtre Aux Mains Nues.



Matthias Sebbane / jeu & collaboration marionnettique

Diplômé de la 11ème promotion de l'École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette, il collabore avec des compagnies nationales en même temps qu'il crée sa propre compagnie, Nuit rouge.

Compagnon du Jardin Parallèle 0 Reims, il investit le champ de la transmission et participe également aux deux créations de la compagnie Pseudonymo, Oracle et Téléportation.

En 2021 il joue dans L'Heure blanche de Claudine Galea mise en scène Hélix Charier, en 2020 il joue dans Pierre et le Loup de Charles-Ferdinand Ramuz mise en scène Marie Girardin, en 2019 Il met en scène Cela aussi passera d'après Howard Barker.



Emma Mérabet / chercheuse associée

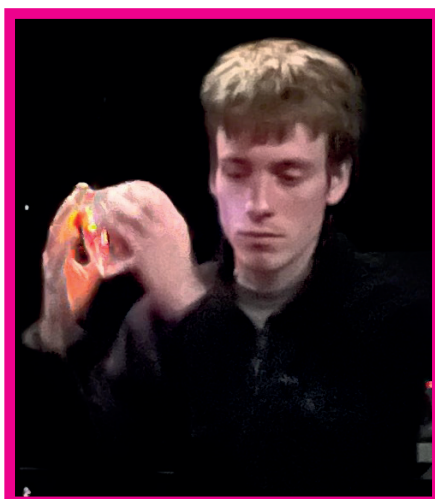
Ancienne élève de l'ENS de Lyon (Lettres et Arts, parcours Dramaturgies), Emma Merabet est chercheuse et enseignante en arts de la scène.

Elle est l'auteurice d'une thèse intitulée : « Décentrer l'humain : mutations dramaturgiques et perspectives écopoétiques des scènes contemporaines ». Elle y interroge les formes scéniques où l'humain n'est plus au centre des attentions et où les éléments non-humains (matières, objets, animaux, machines, phénomènes naturels...) deviennent des présences et des agents à part entière.

Membre du Laboratoire Passages XX-XXI (Lyon), elle collabore à l'axe de recherche « Arts et humanités environnementales » coordonné par Julie Sermon. Son implication au sein de ce groupe interdisciplinaire l'amène à s'associer à des chercheur·euses en sciences humaines et sociales pour penser les expériences artistiques au prisme de la crise écologique.

Proche du projet du CDN-TJP Strasbourg Grand-Est, elle a été membre du comité de rédaction de la revue Corps-Objet-Image de 2016 à 2022.

Elle rencontre Céline Garnavault et l'équipe de la Boîte à Sel en 2022, à l'occasion du projet BAD BLOCK.



Mathieu Ducarre / assistant son & objets connectés

Passionné par la musique, les arts-plastiques et les bricolages en tout genre, Mathieu quitte l'Institut National des Sciences Appliquées de Toulouse (INSA) pour se former au Son à l'École Nationale Supérieure des Arts et Techniques du Théâtre (ENSATT).

Il finalise son master en Conception Sonore avec la rédaction d'un mémoire sur la Contemplation Sonore, qui tente de placer l'écoute aux fondations de la création.

L'état contemplatif et la fascination sont d'ailleurs au coeur des matières sonores et des dispositifs qu'il explore, en musique et pour le spectacle vivant.

Mathieu rejoint en 2024 la compagnie La Boîte à sel comme assistant à la création sonore et aux objets connectés sur le spectacle Bad Block.



Pauline Archer / assistante à la mise en scène

Pauline effectue trois ans de classe préparatoire littéraire à Lille, au cours desquelles elle affine son goût pour le théâtre en assistant à de nombreux spectacles et festivals, et reçoit un enseignement à la fois théorique et pratique lui permettant de se spécialiser surtout en analyse dramaturgique. Par équivalence, elle obtient une Licence en Etudes Théâtrales à l'Université de Lille 3 puis rejoint le Master « Arts de la scène et du spectacle vivant – parcours Pensée et pratiques de la création » à l'Université Lyon 2.

Actuellement, elle réalise un mémoire sous la direction de Julie Sermon intitulé « Poétiques scéniques à l'heure de la catastrophe écologique » dans lequel elle s'intéresse notamment à la question de l'émerveillement, en se demandant dans quelle mesure les poétiques de l'émerveillement à l'œuvre dans certaines propositions contemporaines permettent de dépasser le catastrophisme écologique pour envisager d'autres futurs possibles.

En parallèle, Pauline poursuit sa pratique théâtrale au sein d'une troupe autogérée et anime un atelier hebdomadaire de théâtre avec des jeunes enfants dans le cadre du Programme de Réussite Educative à Vénissieux.



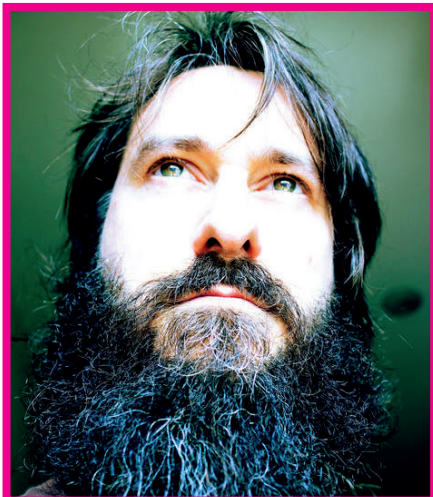
Dominique Pain / lumières

Après un service civique au centre culturel de Gencay (86) où il était chargé de la programmation et de l'accueil technique de spectacles, il commence le métier de technicien du spectacle vivant en lumière.

En parallèle, il suit des compagnies de danse, théâtre comme régisseur lumière puis éclairagiste et scénographe, il participe à des festivals de musique comme «Les sarabandes» (16) et l'Oéra de sanxay (86).

Depuis 2004, il accueille des spectacles pour le TAP, scène nationale de Poitiers (86) et travaille pour le CDN Poitou-charente avec qui il conforte son expérience de régisseur lumière, régisseur général, créateur vidéo, scénographe et créateur lumière. Compétences qu'il met maintenant au services de diverses compagnie de danse et de théâtre en France et à l'étranger.

En 2013, il confonde le collectif «Le sens de la Vis» qui créé des spectacles de vidéo pour des monuments historiques, ainsi que de la scénographie pour les festivals : installations et expositions avec des matériaux issus du recyclage.



Frédéric Lebrasseur / musicien & compositeur

Musicien autodidacte, improvisateur né, bruitiste et artiste multidisciplinaire, Frédéric Lebrasseur est né au Québec les baguettes à la main.

Il explore le monde des percussions depuis sa naissance en jouant de la batterie, du didgeridou, de la guimbarde, de la sirène de bateau, des pieds, du laptop, etc. Il compose, dirige et improvise au sein d'une tonne d'orchestres de différents styles musicaux dont Ranch-O-Banjo et Interférence Sardines.

Il conçoit des trames sonores pour son collectif d'animation Kiwistiti. Souvent produit par l'Office National du Film du Canada, leurs films ont pris place dans la programmation de festivals à travers le monde.

Fred est créateur d'univers sonores dynamiques et particuliers au théâtre, au cinéma, au cirque, en art visuels et en danse contemporaine. Il travaille avec des directeurs tels que Claudie Gagnon, Karine Ledoyen, Gill Champagne, Pierre M. Trudeau et Robert Lepage. Il œuvre aussi dans le monde de la marionnette; plus de 12 pays ont pu voir le spectacle de marionnettes Cargo, une coproduction du Québec (Théâtre Incliné et Ranch-O-Banjo) et de la France (Le Clan des Songes).

Lebrasseur aime les défis. Que ce soit concevoir la dramaturgie et la musique pour une fontaine (à Baie-Comeau) ou diriger un symphonie portuaire improvisée du mât d'un bateau, pour commémorer les 20 ans de la démocratie en Pologne (à Gdansk).

Fils de pédagogue, il donne des ateliers de créations musicales auprès de divers groupes (enfants, handicapés, professionnels de la musique, du cirque et du théâtre...).

Frédéric s'est produit dans plus de 25 pays.

Manip - octobre 2022

POÉTIQUE DE LA MATIÈRE

UNE HISTOIRE DE « RELATION(S) »

AVEC | **CÉLINE GARNAVAULT**, DRAMATURGE, INTERPRÈTE, METTEUSE EN SCÈNE ET **THOMAS SILLARD**, CRÉATEUR SONORE, CONCEPTEUR D'OBJETS SONORES CONNECTÉS

Iels sont en train de concevoir ensemble une expérience spectaculaire avec une multitude de partenaires : 90 objets sonores connectés, nommés les *blocks*, et un public de 30 personnes. Céline Garnavault depuis sa place d'interprète/metteuse en scène et le concepteur sonore Thomas Sillard, se prêtent ici au jeu de l'échange entre humains, autour de ce laboratoire du concret, de la Cie La Boite à sel, en forme de voyage immersif et interactif.



CÉLINE GARNAVAULT : Dans *Bad Block*, projet-laboratoire, je suis interprète, dans une forme de médiation entre les *blocks* et le public.



THOMAS SILLARD : Moi je suis au plateau car j'ai besoin d'être au milieu des *blocks*, de les entendre et de voir en direct les retours du public. Ensuite ma présence peut évoluer, comme pour

toi, entre l'interprétation et la médiation. Je joue mon propre rôle de créateur des objets.

C.G. : Nous sommes tous les deux dans l'installation-spectacle qui se compose des *blocks* – de petites enceintes intelligentes de forme cubiques et transparentes (microprocesseurs et électronique à vue) – dont 60 sont posés sur des pieds autour du public et 30 autres sont directement confiés aux spectateur-riche-s. Chacun-e peut déclencher des sons en retournant son *block*, comme une boîte à meuh 2.0.

T.S. : L'idée c'était d'écrire dans l'espace avec ces 90 *blocks* qui font du son et de la lumière, de rendre le son palpable et ludique et de trouver comment écrire avec le public et l'interaction.

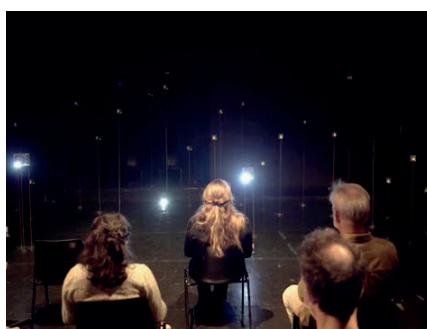
C.G. : Du point de vue du son, proposer une forme de contrôle sur la matière sonore : texture, vitesse, changement de sons. Du point de vue dramaturgique, expérimenter dans quelle mesure le public peut devenir co-acteur de l'expérience, tout en laissant de l'espace pour ce qui peut se tisser comme relations entre le public et les objets.

T.S. : Une sorte de rencontre du 3^e type accompagnée.

C.G. : Quand les *blocks* sont nés, lors de la création de notre spectacle jeune public éponyme, ça a été heureux mais aussi très laborieux de les apprivoiser.

T.S. : Quand on invente ses propres outils, le mode d'emploi n'est pas livré avec...

C.G. : Maintenant, il s'agit de développer ce nouveau langage avec encore plus d'immersion. Au départ, je



© Lina Méret

pensais que ce serait facile : on maîtrisait nos objets, on allait s'inspirer du cinéma de genre, avec plus de manipulation marionnettique et s'amuser avec un public adulte et ado, la fête quoi ! Lors du premier labo, on a joué au western, au thriller, à la science-fiction, on a donné des dialogues aux *blocks* et on était assez content-es. Mais, quand on a refait un second labo trois mois plus tard pour creuser ces premières pistes, ça a été compliqué.

T.S. : Ça ne marchait pas.

C.G. : C'était intéressant mais ça n'allait pas plus loin. On a tout essayé mais les objets résistaient énormément, comme si on se plantait de direction.

T.S. : On n'était pas loin d'arrêter le projet.

C.G. : Oui. Je t'ai dit : « On lâche le côté théâtral et nos idées plaquées. Ils ne veulent pas qu'on les marionnettise donc on fait le deuil de ça et on cherche ailleurs ». J'ai proposé que tu écrives un tableau pour eux, une séquence immersive, inspirée d'une scène du film « 2001, l'odyssée de l'espace » de Stanley Kubrick : ce moment où le cosmonaute est embarqué dans un tunnel interstellaire. Et on a été d'accord pour laisser de côté l'interaction interprète-objet et se concentrer sur l'interaction public-objets.

T.S. : Oui, car j'avais l'intuition d'une forme d'autonomie des *blocks*, qu'ils pourraient presque vivre seuls, sans nous, juste eux et le public.

C.G. : À ce moment-là je t'ai trouvé un peu radical, très « créateur son conceptuel ». Moi je n'abandonnais pas pour toujours l'interaction objets-humains au plateau, mais je voyais bien que les réponses

viendraient d'ailleurs. Comme souvent avec le travail de la matière, il faut être patient, laisser émerger et dans notre cas : se mettre à l'écoute des *blocks*.

T.S. : Assez logique pour des enceintes ! Plus sérieusement, pour tester cette interaction objets-public et écrire avec cette nouvelle matière, il fallait du monde, des cobayes.

C.G. : C'est là que tout a basculé. Inviter des gens à participer à notre projet à ce stade précoce de réflexion a fait décoller notre recherche. On s'est lancé dans une expérience collective en toute transparence. Un work-in progress qui continue encore.

T.S. : Ça nous retire de la pression, on se sent plus libres.

C.G. : On a décidé de jouer le jeu à fond avec un protocole de retour d'expérience des participant.es : sensations physiques, images mentales, relation à l'objet, à l'espace, aux autres humains... Les retours sont passionnants, très riches.

T.S. : Maintenant il faut repartir en écriture avec ça. Aller plus loin.

C.G. : Oui, avec le sens qui émerge en douceur de cette nouvelle matière.

T.S. : Ce que tu ne dis pas, c'est que les *blocks* ont vraiment joué le jeu.

C.G. : Oui, tu as raison, je dirais même qu'ils se sont bien joués de nous.

T.S. : Ou qu'on joue ensemble plutôt ?

C.G. : Ben on va voir... Tu sais comment ça va finir tout ça toi ?

T.S. : ...

MANIP : C'est presque les *blocks* qu'il faudrait interviewer sur leur rapport à vous !

C.G. : Vous avez bien compris ce qui se joue ! Les *blocks* sont actuellement dans leur saison de rangement, mais si on les rallumait, ils se feraient un plaisir de répondre, ils sont très bavards... ■

PAROLES D'ARTISTES

CIE LA BOÎTE À SEL

(Bordeaux)

Le travail développé par la compagnie La Boîte à Sel est traversé par la question de l'animation au sens fort, dans l'idée de « donner vie » et de faire émerger le vivant à tous les endroits, y compris les plus inattendus.

Pratiquant un théâtre d'objets et d'explorations plastiques, **Céline Garnavault** rencontre le créateur sonore Thomas Sillard en 2016, et découvre que le son est un « fabuleux matériau à manipuler ». De cette rencontre entre deux mondes naît un nouveau langage, dans lequel les objets sonores connectés deviennent les acteurs d'une scénographie vivante : « Nous entretenons un lien très particulier avec les objets, que nous considérons comme des protagonistes à part entière. À La Boîte à Sel, tous les intervenants (régie, assistantat, technique...) deviennent marionnettistes. »

En prêtant vie aux objets, ceux-ci acquièrent vite leur propre autonomie, indique la metteuse en scène. « La recherche-crédation sous-tend chaque projet, y compris avec le public. C'est particulièrement vrai dans notre dernier projet en date, « Bad Block », qui s'élabore dans une démarche de co-construction, sous forme de laboratoires

« Dans notre société on a tendance à tout classer, y compris ce que l'on considère comme vivant ou pas. Avec notre théâtre d'objets sonores connectés, nous nous mettons à l'écoute de ce qui se tisse entre l'imaginaire des humains et les objets. »



où les spectateurs sont invités à manipuler les boîtes de son et à partager leur expérience sensorielle. »

Ce théâtre d'objets sonores connectés se base sur un processus souvent très long, nécessitant de réaliser beaucoup d'essais, de modifications... et avec beaucoup d'allers-retours entre l'atelier et la scène.

« C'est un travail très méticuleux et long, or ce temps doit être valorisé. » Les besoins en stockage s'avèrent également généralement importants. Autant de problématiques que la labellisation de l'espace Jeliote à Oloron-Sainte-Marie (et de 6 autres scènes au niveau national) peut contribuer à résoudre.

« Les associations professionnelles comme Thémaa ont réalisé un travail énorme pour valoriser la filière marionnettes et la communauté apparaît aujourd'hui bien coordonnée. Je me réjouis de la plateforme qui est en train de se mettre en place en Nouvelle-Aquitaine : elle n'en est qu'à ses balbutiements mais c'est essentiel de créer de l'interconnaissance entre tous les acteurs de la marionnette, qui plus est sur un territoire vaste comme la Nouvelle-Aquitaine. » ■



Entretien de Céline Garnavault avec Arnaud Laporte Affaires à suivre / France Culture

[À écouter ici](#)

Rencontre avec Céline Garnavault, créatrice de la compagnie La Boite à sel, qui se déploie dans le domaine très singulier du théâtre d'objets connectés et s'emploie depuis des années à proposer des spectacles intergénérationnels, accessibles à tous et toutes. Arnaud Laporte s'entretient avec la metteuse en scène et marionnettiste Céline Garnavault, créatrice de La Boite à sel, qui présente plusieurs pièces en tournée. Parmi elles, BLOCK et TRACK, mais aussi BAD BLOCK, créée à l'issue de sa résidence au GLOB à Bordeaux, ainsi que ANATOMIE et LES INVITÉ.ES.

Fondée à Bordeaux en octobre 2000, la compagnie de La Boite à sel compte déjà dix-huit créations à son actif, diffusées à l'international, parmi lesquelles des installations et des performances qui invitent tantôt le dessin, tantôt le son et les nouvelles technologies, et des propositions au long cours impliquant les publics et leurs territoires. Céline Garnavault crée des spectacles avec un langage scénique singulier : le théâtre d'objet, et plus précisément d'objets connectés depuis qu'elle travaille en duo avec le plasticien sonore et créateur Thomas Sillard.

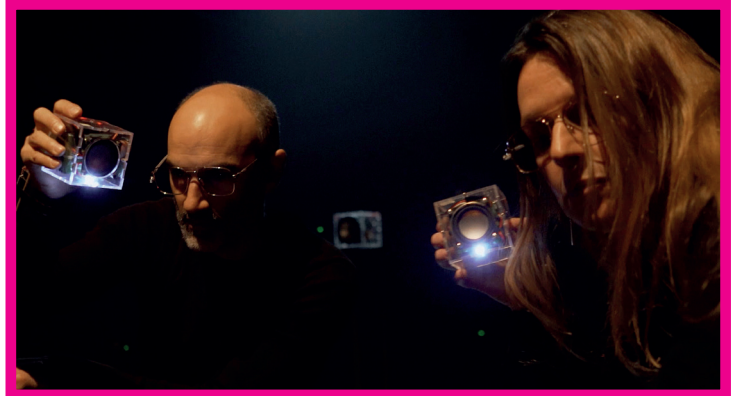
"Notre travail, c'est de créer des outils qui nous permettent de matérialiser le son, de le rendre vraiment physique, concret, palpable et très ludique, et d'écrire avec ces outils là des récits ou des expériences sensorielles. Tous ces outils, tous ces objets qu'on appelle des blocs ou des modules, font naître petit à petit des microcosmes poétiques un peu fous. Et à partir de ces microcosmes, on invite le public à expérimenter avec nous différentes formes de relation au monde, à des mondes très multiple finalement, et à décentrer nos regards, apprendre à se mettre un peu sur le côté" Céline Garnavault.

Dans leur recherche autour de ce médium qu'est le théâtre d'objets sonores connectés, le son est souvent le moteur des spectacles, quand il n'en est pas le sujet même, comme dans Revers et Le Grand Chut. Se mettre à l'écoute des choses pour mieux écouter le monde, telle est en quelques mots la poésie du théâtre d'objets connectés de la Boîte à sel.

En témoigne Track, l'un de leurs spectacles en tournée. "Dans "Track", on voit un homme qui fait des sons avec sa bouche. Un homme marginal, sûrement seul, qui entre avec un petit train sous le bras, puis le pose sur un circuit géant. Et petit à petit, il dépose des bruitages, c'est à dire qu'il enregistre sa voix avec une petite télécommande à la Gondry et dépose les sons dans des petits modules qu'il place sur des trains, qui à leur tour se mettent à faire circuler le son, les bruitages, des univers, et des paysages sonores tout autour de lui.

On écrit comme ça dans "Track" une aventure de sons en mouvement, un circuit qui s'éveille, qui prend vie et qui permet à ce personnage, petit à petit, de basculer dans un monde presque merveilleux, en tout cas dans un lâcher prise qui est salutaire pour lui" Céline Garnavault.

Autre spécificité de la compagnie, non moins fondamentale : la volonté de mettre l'exigence de la recherche artistique à portée de tous et toutes, via des spectacles accessibles et surtout intergénérationnels. A rebours des aprioris que suscitent encore les projets à l'adresse du jeune public, Céline Garnavault milite pour proposer des formes innovantes pour tous les types d'âge (leur prochaine création sera ciblée adolescents et adultes), et tient à ce que chaque spectacle soit aussi appréciable par les adultes.'



Contacts BAD BLOCK

Création artistique / Céline Garnavault

creation@cie-laboiteasel.com

Création technologique et artistique / Thomas Sillard

creation.teck.art@cie-laboiteasel.com

Production - diffusion / France Fiévet

contact@cie-laboiteasel.com - 06 03 42 60 79

Production - contrats - communication / Jessica Bodard

contrats.logistique@cie-laboiteasel.com - 06 84 68 47 62

Attachée de presse / Anne Quimbre

anne.quimbre@comorphee.fr - 06 72 07 99 36

<http://cie-laboiteasel.com>