



THEATRE
OBJET
SON



BAD BLOCK

Spectacle d'objets sonores, immersif et interactif
Céline Garnavault & Thomas Sillard

CRÉATION LES 2 ET 3 OCTOBRE 2024

DOSSIER DE PRESSE

OA
na OFFICE
ARTISTIQUE
RÉGION
NOUVELLE-
AQUITAINE

Jéliote
HAUTBÉARN
Centre national
de l'Éclat

L'HECT-
-ARE
L'ÉCLAT
L'ÉCLAT
L'ÉCLAT

LE
TANGRAM

Théâtre
Angoulême
SCÈNE NATIONALE

SCÈNE
NATIONALE
CIVILE-ROMANE

↑ ↓ ↗ ↘
ZÉPHYR

THÉÂTRE
DES
QUATRE SAISONS
GRADIGNAN

le Ciel
L'ÉCLAT
L'ÉCLAT

hy
Noirflac

La Mégisserie
L'ÉCLAT
L'ÉCLAT

MINISTÈRE
DE LA CULTURE

CRÉATION – COMPAGNIE LA BOÎTE À SEL

PLONGEZ DANS L'UNIVERS UNIQUE EN FRANCE DU
THÉÂTRE D'OBJETS TECHNO-BRICOLÉS AVEC « **BAD BLOCK** »
CRÉÉ DURANT LE FESTIVAL INTERNATIONAL DES ARTS DE BORDEAUX MÉTROPOLE

PREMIÈRES LES 2 ET 3 OCTOBRE 2024 – BORDEAUX MÉTROPOLE (FAB)

50 REPRÉSENTATIONS DANS TOUTE LA FRANCE EN 24-25



La compagnie La Boîte à Sel propose à tous les publics de bouleverser leurs perspectives avec son théâtre d'objets sonores techno-bricolés. À la croisée des disciplines, déroutant et poétique, BAD BLOCK est une invitation à plonger dans un univers où les objets sont plus vivants que jamais. Fruit de plusieurs années de recherche, la première de ce spectacle particulièrement original se tiendra les 2 et 3 octobre prochains durant le Festival International des Arts de Bordeaux Métropole, avant une grande tournée en France tout au long de la saison 24-25.

BAD BLOCK, PREMIÈRES LES 2 ET 3 OCTOBRE DURANT LE FAB (BORDEAUX)

BAD BLOCK est un spectacle hybride croisant arts sonores, arts numériques, arts de la marionnette et magie nouvelle. Il invite le public à s'immerger dans un dispositif unique en son genre : un « acousmonium » interactif composé de 104 haut-parleurs : les « blocks ». Les blocks sont des objets sonores techno-bricolés, lumineux et sensibles, qui ont l'apparence de prime abord de « boîte à meuh » des temps modernes, mais qui très vite deviennent des « acteurs » à part entière, spontanés voir immatrisables... La moitié des blocks sont confiés aux participant-es, qui prennent ainsi part au spectacle en tenant dans leurs mains cette matière vivante à apprivoiser. Des interactions inattendues se créent, donnant naissance à un langage commun. L'étonnement est toujours au rendez-vous : « mais comment cela est-il possible ? ». Ou quand la technologie revêt elle aussi sa part de mystère et magie...

2 et 3/10/24 : CRÉATION DU SPECTACLE

FAB - Festival international des Arts de Bordeaux Métropole - Salle Bellegrave / PESSAC (33)

Du 9 au 11/10/24 :

FAB - Festival international des Arts de Bordeaux Métropole

Le Carré-Colonnes - Scène Nationale / SAINT MÉDARD EN JALLES (33)

Saison 24 / 25 : Plus de 50 représentations dans toute la France !

LA BOÎTE À SEL : UNE DÉMARCHE DE RECHERCHE INÉDITE AUTOUR DE DISPOSITIFS SONORES TECHNO-BRICOLÉS

Fondée à Bordeaux, 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 les deux artistes fabriquent un théâtre d'objets sonores techno-bricolés*, croisant arts de la marionnette, arts du son, théâtre, musique, arts numériques et installations immersives pour inviter à la rencontre au dialogue et au jeu !

* Techno : parce que la Boîte à sel utilise diverses technologies pour concevoir et faire fonctionner ses objets / Bricolés : au sens de faire soi-même, avec les moyens du bord, empiriquement, avec curiosité et attention aux autres et aux choses.

« 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. » **CÉLINE GARNAVULT**

Remarquée pour ce travail de recherche inédit, la compagnie est associée à de nombreuses structures en France. Elle est en cheminement artistique au long cours avec l'Espace Jéliote - Centre National de la Marionnette d'Oloron Sainte Marie (64), compagnie associée à L'Hectare - Centre National de la Marionnette de Vendôme (41), au Théâtre Lillico de Rennes (35) et complice du Théâtre des 4 Saisons de Gradignan (33).

BAD BLOCK est la 15ème création de la compagnie. Après sa création dans la métropole Bordelaise (10 dates durant le FAB), le spectacle entamera une grande tournée à travers 40 dates supplémentaires dans toute la France. Riche saison 24-25 en perspective pour La Boîte à Sel, avec également 3 autres spectacles en tournée en France et à l'international : TRACK, LE GRAND CHUT, BLOCK. La Boîte à sel déploie aussi de nombreux projets de sensibilisation et médiation auprès de tous publics, et mène un travail de recherche au long court au Québec pour sa prochaine création, *Anatomie*.

VOUS SOUHAITEZ DÉCOUVRIR BAD BLOCK ET SES OBJETS SONORES TECHNO-BRICOLÉS ?

NOUS SOMMES À VOTRE DISPOSITION POUR ORGANISER VOS REPORTAGES ET ENTRETIENS :

Contact presse : Anne Quimbre – anne.quimbre@comorphee.fr – 06 72 07 99 36

SOMMAIRE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

p. 2

BAD BLOCK, CRÉATION 2024

p. 4

SYNOPSIS

p. 5

LE DISPOSITIF EN IMAGES

p. 6

ENTRETIEN

p. 8

NOTES D'INTENTION

p. 11

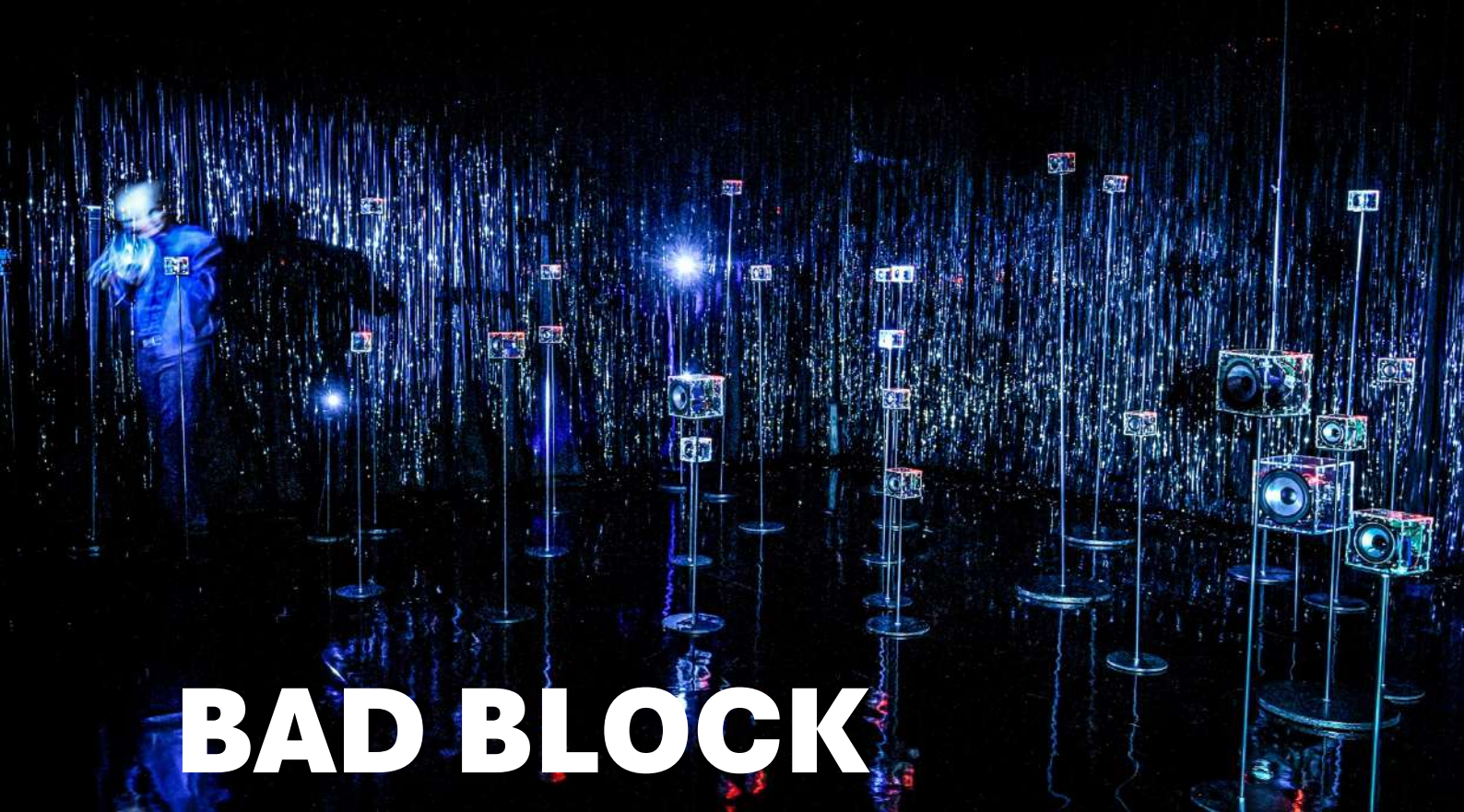
BIOGRAPHIES

p. 16

INFOS PRATIQUES ET CONTACTS

p. 22





BAD BLOCK

CRÉATION 2024

Théâtre d'objets sonores immersif et interactif

Tout public dès 15 ans - Durée 1h30

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 Méribet

Collaboration musicale : Frédéric Lebrasseur (Québec) et Rémi Foucard / **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

CALENDRIER SAISON 24/25

9 au 20/09/24 : résidence /Théâtre des 4 saisons - Scène conventionnée / **GRADIGNAN (33)**

2 et 3/10/24 : **Création du spectacle > FAB - Festival international des Arts de Bordeaux Métropole - Salle Bellegrave / PESSAC (33)**

9 au 11/10/24 : FAB - Festival international des Arts de Bordeaux Métropole - Le Carré-Colonnes - Scène Nationale / **SAINT MÉDARD EN JALLES (33)**

8 et 9/11/24 : Espace Jéliote - Centre National des arts de la Marionnette / **OLORON SAINTE MARIE (64)**

6 au 8/12/24 : Théâtre des 4 saisons - Scène conventionnée / **GRADIGNAN (33)**

1 et 2/02/25 : L'hectare - Centre National des arts de la Marionnette de Vendôme / en partenariat avec la Halle aux Grains - Scène nationale de Blois / **VENDÔME (81)**

10 au 14/03/25 : Le Gallia Théâtre - Scène conventionnée / **SAINTES (17)**

18 au 21/03/25 : festival "la Tête dans les nuages" - Théâtre d'Angoulême - Scène Nationale / **ANGOULÊME (16)**

17 et 18/04/25 : La Mégisserie - Scène conventionnée / **SAINT-JUNIEN (87)**

15 et 16/05/25 : Le Ciel - Scène européenne pour l'enfance et la jeunesse / **LYON (69)**

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 MÉTROPOLE (33) / L'espace Jéliote - Centre National de la Marionnette - OLRON SAINTE MARIE (64) / Le Théâtre des 4 saisons - GRADIGNAN (33) / La Mégisserie - Scène conventionnée - SAINT JUNIEN (87) / ZÉPHYR - Fond de soutien enfance et jeunesse en Nouvelle-Aquitaine / Le Tangram - Scène Nationale - ÉVREUX / L'Hectare - Centre National de la Marionnette de VENDÔME (81) / L'Abbaye de Noirlac - Centre Culturel de rencontre - NOIRLAC (18) / Le Ciel - Scène européenne pour l'enfance et la jeunesse - LYON (69)

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

Remerciements : Christof Ressi de Institut of Electronic Music de Graz, Fablab Ben, Hélène Bosch, Karim Chérif, Hala Ghosn, Nicolas Petisoff, Sébastien Raymond, Nino Portello, Vanessa Vallée, Marie-Laure Crochant et Jérémy Colas

SYNOPSIS



L'immersion commence déjà avant le spectacle : 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. 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 alors entrer dans le dispositif pour une expérience immersive inédite. 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'ambiance est ainsi posée. 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. Puis la pluie s'intensifie, 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 par le son, devenu une matière vivante qui tient dans leurs mains. Un acteur à part entière...

Le programme suit son cours, invitant le public à prendre part au spectacle mais aussi à contempler l'univers créé par cette étonnante installation. Les blocks se mettent par exemple à jouer un étonnant concert, devenant les musiciens prodiges d'un orchestre classique déjanté.

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, créant la surprise et l'étonnement. L'opérateur (et le groupe) interagit avec les blocks mais il est aussi « agi » par eux, et son attention envers les objets nous met nous-mêmes dans un soin, une attention particulière qui nous amène progressivement à les regarder autrement. Le doute s'installe : les blocks ont-ils une autonomie, sont-ils vivants ? Qu'est-ce que cette relation amorcée vient toucher en nous ?

L'écriture joue de ce flou et accentue la perte de repères pour renverser les perspectives. L'opérateur disparaît et réapparaît, sa voix est elle-même happée par l'installation. La bascule a eu lieu. Le public est en mouvement alors qu'il ne bouge pas de sa place. Il voyage dans l'inconnu, il se met en jeu. Une assemblée hybride, vivante et mouvante, se constitue peu à peu, entre rires, doutes, questionnements. Du lien se crée, on s'observe, on se parle, on s'écoute, on est en relation et c'est là que tout prend son sens... C'est là que tout peut arriver !

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.

LE DISPOSITIF EN IMAGES

RÉSIDENCE DE CRÉATION

ABBAYE DE NOIRLAC - JANVIER 2024

THÉÂTRE NATIONAL D'ANGOULÊME - JUIN 2024

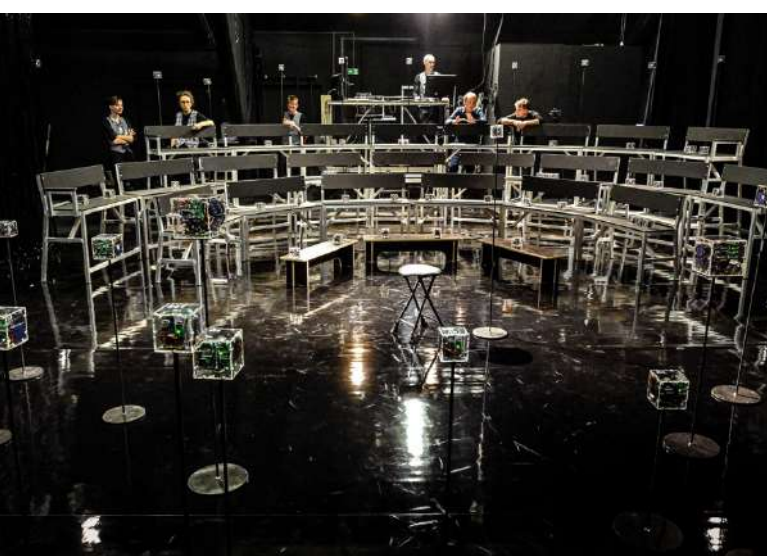


Reportage intégral (crédit Frédéric Desmesure), [ressources vidéo](#) et dossier de production détaillé : [BAD BLOCK – ESPACE PRESSE](#)

[Film documentaire](#)

[Teaser vidéo](#)

<https://cie-laboiteasel.com/fr/show/bad-block>



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.



ENTRETIEN

CÉLINE GARNAVULT ET THOMAS SILLARD

VOUS NOUS PITCHÉZ BAD BLOCK EN 1 MINUTE CHRONO ?

Bad block est une œuvre hors norme pour une petite communauté de spectateur.ices. Une expérience hybride à chaque fois différente, mêlant arts sonores, arts de la marionnette, magie nouvelle, immersion, interactivité et théâtre. Le public entre dans un acousmonium, qui est un orchestre de haut-parleurs, et est invité à s'asseoir. Chacun.e se voit confier un block – que l'on peut définir comme une marionnette augmentée -, qui l'accompagnera durant tout le spectacle. De prime abord, il s'attend à assister à un concert d'objets sonores connectés.

Le spectacle débute par l'écoute d'une pièce sonore immersive diffusée par les 104 haut-parleurs présents, avec une spatialisation étonnante et dynamique qui plonge directement les spectateur.ices dans un univers cosmique. Peu à peu les spectateur.ices sont invités à manipuler les objets pour co-construire des paysages sonores et des parties musicales. Puis, les blocks commencent à prendre vie et à interagir entre eux.

La frontière entre humain.es et objets devient de plus en plus poreuse quand les blocks se mettent à leur répondre et à prendre leur indépendance... La magie opère alors : par le jeu et l'écoute portée aux objets, de nouvelles relations se tissent entre les spectateur.ices et les blocks ! C'est à la fois déroutant – car on a du mal à comprendre comment tout cela fonctionne ! - et poétique. En douceur, sans jamais être forcé, le public et les objets se constituent progressivement en une petite assemblée : une communauté joyeuse et attentive dont les échanges durent souvent bien après le temps du spectacle !

BAD BLOCK : POURQUOI CE TITRE ?

BLOCK, car c'est le nom des objets que nous avons créés. Ce terme renvoie à diverses choses, selon le sens que l'on veut leur donner : des pièces de jeu de construction, des cubes, des parties d'un tout...

BAD, car ce qui nous passionne dans nos recherches, c'est travailler la relation à ce que l'essayiste Emanuele Quinz appelle des « *objets à comportement* ». Ce sont des objets à qui on prête une vie, une autonomie, et qui sont d'autant plus vivants quand ils résistent, agissent d'une façon inattendue, nous défient et nous mettent en jeu de façon tantôt burlesque, tantôt troublante.

Par exemple, l'ordinateur central HAL 9000 qui ne veut pas être éteint dans « *2001, l'Odyssée de l'espace* » de Stanley Kubrick

Ou encore le micro et la chaise qui résistent dans les court-métrages de Norman McLaren « *Il était une chaise* » - 1947 et « *Discours de Bienvenue de Norman McLaren* » - 1964.

Ou bien le tuyau ondulant dans « *Mon oncle* » de Jaque Tati ainsi que le pneu dans « *rubber* » de Quentin Dupieu.



EN QUOI CE SPECTACLE EST-IL UNIQUE EN FRANCE ?

Nous avons inventé un dispositif totalement inédit, qui permet de piloter simultanément une centaine d'objets sonores et lumineux autonomes sans fil, permettant à la fois de multi-diffuser le son, de le visualiser en dessinant ses mouvements dans l'espace grâce aux lumières synchrones des objets, mais aussi de le tenir concrètement dans ses mains et d'agir sur lui en direct, que l'on soit artiste ou public. C'est en cela une vraie prouesse technique. Nous développons ce nouveau langage scénique dramaturgique, technologique mais aussi marionnettique, magique et résolument théâtral et artisanal, sans aucune intelligence artificielle pour générer les interactions.

Nous posons un cadre, avec une écriture et des règles du jeu, mais chaque expérience sera différente car nous improvisons en live avec les publics. Sur les 104 blocks du dispositif, il faut tout de même imaginer que 50 sont de véritables personnages qui échangeront en direct et de façon indépendante entre eux mais aussi avec un.e spectateur.ice différent à chaque représentation ! À la technologie se mêlent des astuces et artifices magiques que nous ne dévoilerons pas pour garder une part de mystère...

AVEC DES OBJETS TECHNO-BRICOLÉS, PEUT-ON ENCORE PARLER DE « SPECTACLE VIVANT » ?

Avec une cinquantaine de spectateur.ice.s qui prennent part au spectacle, un interprète au plateau qui mène le jeu et toute une équipe derrière, on est plus que jamais dans le spectacle vivant ! Les blocks sont effectivement des objets technologiques, mais ils sont surtout des outils, et ce que nous choisissons de créer avec ces outils c'est du dialogue, de l'émotion. Ces objets vont d'ailleurs nous mettre en relation, en connexion les un.es avec les autres et le spectacle comprend un temps d'échange et d'expression du public qui fait partie intégrante de son écriture. Les échanges reprennent d'ailleurs souvent bien après le spectacle.

Et puis durant BAD BLOCK, on comprend très vite que le « vivant » n'est pas uniquement là où on l'imagine. À voir comment le public devient progressivement attentif à son block, précautionneux, surpris par ses réactions, réveillant sa capacité d'émerveillement et d'empathie, on a l'impression que ces objets prennent aussi leur part d'humanité.

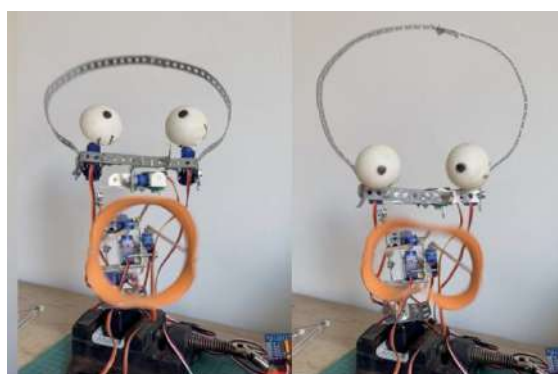
L'auteur de SF et essayiste Alain Damasio parle de l'improbabilité comme singularité de la création humaine, qui se distingue de la création par la machine qui cherche chaque fois le terme le plus susceptible mathématiquement d'être utilisé. Et cela résonne fort avec BAD BLOCK, qui est un spectacle où certes, les objets/machines sont au centre, mais dans lequel nous faisons le choix d'inscrire l'intuition, l'aléatoire et l'intelligence collective - qui fonctionne par rebond des imaginaires les uns avec les autres - au cœur de l'expérience avec les publics.

Finalement, ce théâtre peuplé d'objets sonores techno-bricolés bouleverse nos référentiels habituels et notre rapport au spectacle et à la technologie et ouvre un espace de réflexion collective sur ces sujets. Et surtout, BAD BLOCK s'affranchit de la trame narrative habituelle : le spectacle tire un fil reliant chaque spectateur.ice plus d'une heure durant. Nous aussi, l'équipe derrière, ne savons pas toujours à l'avance ce qui va se produire à chaque nouvelle représentation !

VOUS ACCORDEZ UNE GRANDE PLACE À LA RECHERCHE DANS VOTRE TRAVAIL : COMBIEN DE TEMPS A NÉCESSITÉ LA CRÉATION DE BAD BLOCK ?

Il faut imaginer que nous fabriquons les blocks nous mêmes de A à Z ! Notre premier laboratoire de recherche autour de ce projet a commencé en 2020, mais nous dirions que BAD BLOCK est le fruit de nos expérimentations depuis que nous nous sommes rencontrés tous les deux en 2016. Avant lui, les blocks ont déjà fait l'objet d'un spectacle, mais qui n'allait pas aussi loin dans les interactions et dans l'immersion. Ce projet s'inclue aussi dans une collaboration au long cours avec une chercheuse française, Emma Mérabet, qui travaille sur la question des scènes « désanthropocentrées ». Nous collaborons également avec deux chercheuses québécoises, l'artiste Dinaïg Stall, et Julie Michèle Morin dans un laboratoire qui vient de se créer, à Montréal qui étudie les procédés, relations et formes marionnettiques. Avec elles, nous menons un travail de recherche : « à l'écoute des objets pour de nouveaux imaginaires relationnels ».

Créer des écosystèmes peuplés d'objets sonores vivants et d'humains, mettre au centre de nos projets la relation, l'empathie, l'écoute pour inventer de nouvelles formes de collaboration, et pour expérimenter un théâtre de la résonance affective : c'est un précieux moteur pour imaginer nos spectacles de demain ! Dernière création en date de Thomas : « LA TÊTE » une créature technologico-bricolée qui proposera dès cette saison dans divers théâtres en France des impromptus interactifs décalés et musicaux.



NOTE D'INTENTION

CÉLINE GARNAVULT

« DES OUTILS DE RELATION ET D'EMPATHIE,
MIROIRS DE NOS HUMANITÉS »

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.

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'ANTHOPOCENTRISME

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* » : 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.



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 troubler jusqu'au frisson

...

ZOOM SUR : L'ENGAGEMENT ÉCO-RESPONSABLE DE LA COMPAGNIE

ENJEUX ENVIRONNEMENTAUX ET DÉMARCHE ÉCO-RESPONSABLE

- Formation ARVIVA en novembre 2023
- Participation à la Journée nationale ARVIVA en novembre 2023
- Nous sommes préoccupés par les enjeux de transitions écologiques depuis notre création. Nos scénographies sont conçues pour occuper le moins d'espace et peser le moins possible (travail sur le poids, les matériaux, le rangement et utilitaires ne dépassant pas 14m3 en tournée).
- Au niveau diffusion, nous faisons un travail pour mutualiser au maximum les tournées et sommes partie prenante des réflexions autour des nouveaux outils de coopération (Logiciel « coprog » de l'ONDA, plateforme et réseaux régionaux de diffusion etc...)
- Nous recyclons au maximum les décors d'une création à l'autre. Nous recherchons pour l'avenir des matériaux plus légers et moins polluants.
- Notre matériel informatique et numérique est issu du reconditionné, il est entretenu et réparé pour allonger sa durée de vie au maximum.
- Nous demandons des repas bios/en circuit court/zéro déchet en tournée et résidence.
- Nous favorisons le train pour les déplacements des équipes.
- Nous évitons les plastiques à usage unique.
- Nous avons mis en place une réflexion autour de la sobriété numérique et les premiers résultats sont déjà là (exemple : réduction de 70% de nos courriels en interne grâce à l'utilisation de l'outil SLACK, arrêt de l'envoi de pièces jointes mais envoi de liens consultables, élaboration de la charte « décarbonons-nous »...)

TOURNÉES VERTUEUSES EN TERRITOIRE(S)

- Nous travaillons sur les tournées vertueuses en coopération avec les partenaires d'un même territoire.
- Nous ciblons des territoires et des lieux qui nous semblent cohérents pour mutualiser les moyens et mettre en place des plans de tournées qui vont diminuer l'empreinte carbone (comme par exemple en faisant stocker des décors dans les théâtres entre deux dates de tournée, nos équipes se déplacent exclusivement en train et camions n'excèdent pas 14m3).
- Nous privilégions les séries de représentations (minimum 2 jours de diffusion sur place) et nous informons les lieux des dispositifs facilitateurs et incitant à la coopération comme le logiciel Coprod, l'aide à la diffusion de l'ONDA, de l'OARA ou de l'IDDAC.
- En 23/24 nous avons organisé une tournée de 21 jours dans 3 lieux entre la PACA et la région Rhône Alpes, avec une alternance des équipes (dans une démarche RSE responsable).
- La construction de la saison 24/25 sera constituée quasi-essentiellement de tournées organisées en coopération avec plusieurs lieux d'un même territoire : en Nouvelle Aquitaine, Bretagne, Centre Val de Loire, Ile de France 12 Normandie, Rhône Alpes/Suisse, Occitanie.



THOMAS SILLARD

CRÉATION DES BLOCKS / CRÉATION SONORE ET MUSICALE

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 blocks et à l'espace 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. 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 tableaux sonores.

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 Odyssey 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, de tailles différentes, passant d'un block à un autre, à une vitesse qui évolue. Pour cela, j'ai conçu une série de patches : 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 « *Theremin* », j'ai conçu pour les objets et le public un mode de jeu inspiré des Ondes Martenot. Grâce au gyroscope des blocks, j'ajoute une nouvelle fonctionnalité qui transforme l'objet en Thérémine et en moog manipulable par le public pour une improvisation musicale participative ludique et électronique.

La pièce musicale « *Rite* » est une variation d'après les fêtes dionysiaques « les anthéstéries », il s'agit de musique traditionnelle inspirée de mes projections sur ces rites ancestraux, à base de voix, tambourin et flutes.

D'autres pièces musicales peuvent surgir durant BAD BLOCK, rock'n roll, techno, toutes composées et enregistrées par mes soins.

Enfin, nous avons invité notre complice, le québécois Frédéric Lebrasseur à composer une pièce chorale pour 104 voix, chantées par les blocks et auxquelles s'ajouteront les voix du public. Cette pièce est écrite par section dans l'espace comme pour un orchestre. Inspirée du fonctionnement des « canons » elle permet au public de s'insérer dans l'œuvre, de suivre la ligne mélodique et rythmique de son objet, ou d'improviser librement.

BIOGRAPHIES

COMPAGNIE LA BOÎTE À SEL



La Boîte à sel fabrique un théâtre d'objets sonores techno-bricolés, croisant arts de la marionnette, arts du son, théâtre, musique, arts numériques et installations immersives pour inviter à la rencontre au dialogue et au jeu !

Ce nouveau langage scénique est nourri des recherches de la créatrice Céline Garnavault et du plasticien sonore Thomas Sillard. Ensemble les deux artistes développent également des projets au long cours impliquant les publics et leurs territoires, des pièces de théâtre musical et des installations qui invitent tantôt le dessin, tantôt le son et les nouvelles technologies.

La compagnie 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), au Théâtre Lillico de Rennes (35) et au Théâtre des 4 Saisons de Gradignan (33). Elle collabore avec des artistes étrangers et ses créations sont jouées en France et à l'international : Québec, Brésil, Inde, Belgique, Pays-bas, Bosnie-Herzégovine, Suisse, Luxembourg et République Tchèque.

La saison 24/25 elle tournera les spectacles "BLOCK", "LE GRAND CHUT." et "TRACK", et sortira sa nouvelle création "BAD BLOCK" ainsi que des impromptus de "LA TÊTE". Elle sera également en phase de laboratoire et de production pour le projet "ANATOMIE". Enfin elle travaillera aux côtés du laboratoire FORMES de la faculté des arts de Montréal pour le projet de recherche : "À l'écoute des objets : développer des assemblages technologico-bricolés sonores au service de nouveaux imaginaires relationnels".

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. Elle bénéficie pour ses projets de création du soutien régulier de l'OARA - Office Artistique de la Région Nouvelle-Aquitaine et de l'IDDAC - Agence Culturelle de la Gironde.

TOUTES LES CRÉATIONS DE LA COMPAGNIE

Retrouvez l'ensemble des spectacles de la Boîte à Sel [via ce lien](#).



@CielLaBoiteasel

À
VENIR

LA TÊTE - 2024

Impromptus technologico-bricolés



@Luka Merlet

À
VENIR

BAD BLOCK - 2024

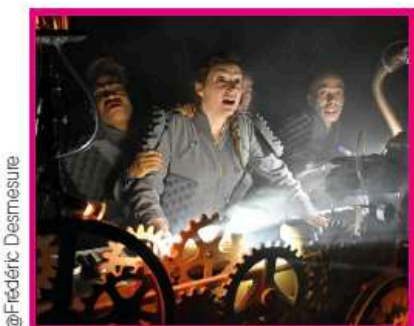
Spectacle d'objets sonores, immersif et interactif



@Frédéric Desmesure

TRACK - 2021

Théâtre d'objets connectés, petits trains & human beatbox



@Frédéric Desmesure

LE GRAND CHUT - 2019

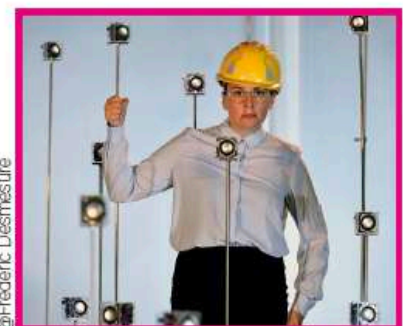
Théâtre sonore et fantastique



@CielLaBoiteasel

BOOMER- 2019

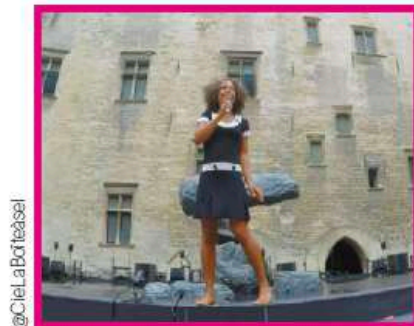
Installation d'arts sonores



@Frédéric Desmesure

BLOCK - 2018

Théâtre d'objets sonores connectés



@CielLaBoiteasel

DANS LA COUR - 2017

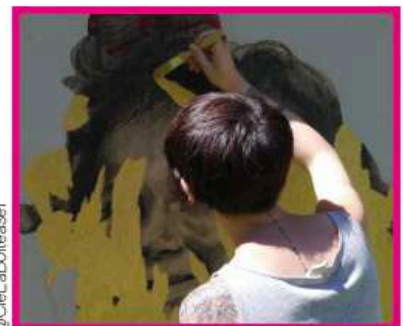
Théâtre, musique et soundpainting



@Frédéric Desmesure

REVERS - 2016

Comédie musicale de poche



@CielLaBoiteasel

GALERIE - 2015/17

Rencontres et street art Quartier Montanou - Agen



@Frédéric Desmesure

LES FUSÉES - 2015

Théâtre à 360° et magie nouvelle



@Frédéric Desmesure

PLAY - 2012

Théâtre d'explorations plastiques et musicales



@Thierry Laporte

ITA-ROSE - 2009

Théâtre de papier et d'ombres



CÉLINE GARNAVULT

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. Autrice, Metteuse en scène, Comédienne, Marionnettiste au sein de la Compagnie La Boîte à sel.

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'Astafort ».

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 2 ans de projet de territoire avec Très Tôt Théâtre en Finistère. Parallèlement, une recherche de 3 ans autour de l'écriture du son en mouvement et des objets vivants donne 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

CRÉATION TECHNOLOGIQUE ET ARTISTIQUE

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 de la 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 de 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-aïsthesis" 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 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.



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 cœur 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.



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.



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'oeuvre 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

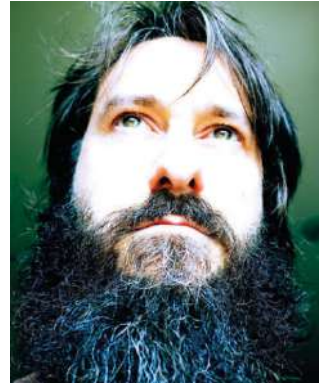
LUMIÈRES

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-Charentes avec qui il conforte son expérience de régisseur lumière, régisseur général, créateur vidéo, scénographe et créateur lumière. Compétences qu'il met maintenant au service 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 crée 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 oeuvre 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.

UN THÉÂTRE D'OBJETS SONORES TECHNO-BRICOLÉS



HISTORIQUE DE LA RECHERCHE

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 plastiques. 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 développé en 2017 un système d’objets connectés qui tiennent dans la main : des haut-parleurs sans fils qui réagissent aux mouvements, dont la première génération a donné lieu au spectacle *Block* (2018) 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 a ouvert la voie à un nouveau langage scénique, en constant développement : un théâtre d'objets sonores techno-bricolés. Techno : parce la compagnie utilise diverses technologies pour concevoir et faire fonctionner ses objets. Bricolés : au sens de faire soi-même, avec les moyens du bord, empiriquement, avec curiosité et attention aux autres et aux choses.

En 2021, pour le spectacle "*Track*", la compagnie a développé une seconde génération de modules sonores, 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 tableau collectifs tels des générateurs de sons et de lumière, des instruments de musique ou des entités vivantes interagissant avec leurs humain•es. Avec ce projet inédit la compagnie s'adresse aux adultes et aux adolescent-es 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 »

Les blocks sont de petits hauts parleurs de 7cm3 qui diffusent du son et de la lumière (petite led synchronisée en rythme et en puissance avec le son émis). Ils sont pilotés depuis un ordinateur ou des télécommandes sur un réseau wifi local.

Les blocks sont équipés de gyroscopes ce qui permet de les actionner également par manipulation physique - retournement, secouage - pour changer de son ou pour le modifier.

Sous leurs allures technologiques - des petit cubes translucides à l'électronique apparente – les blocks n'ont rien de révolutionnaire technologiquement parlant.

Leur force se situe ailleurs :

- De par leur nombre : les blocks offrent d'énormes possibilités de spatialisation du son, pour Bad block ce sera une diffusion sonore en 100 points, permettant une immersion sonore inédite.
- De par leur lumière : la lumière dont chaque block est équipé 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.
- De par leur taille et leur autonomie : non filaires, les blocks peuvent être déplacés très facilement, posés sur des pieds ou autres supports ou bien tenus dans les mains

DES OUTILS POUR UN NOUVEAU LANGAGE SCÉNIQUE

Les blocks proposent du son matérialisé et repérable dans l'espace : des unités de son qui fonctionnent seules ou en groupe, du son que l'on voit, que l'on ressent, que l'on peut toucher et sur lequel on peut agir.

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.



LE POUVOIR DE LA SUGGESTION

Les blocks 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 sont dans la tête des participant.es et elles sont toutes différentes.

DÉCOUVREZ L'INTERVIEW DE CÉLINE GARNAVULT AU SUJET DU THÉÂTRE D'OBJETS CONNECTÉS :

ÉMISSION « AFFAIRES À SUIVRE »

(présentée par Arnaud Laporte – FRANCE CULTURE – AVRIL 2023)

INFOS PRATIQUES



LA BOÎTE À SEL

<http://cie-laboiteasel.com>

[Facebook](#) – [Vimeo](#) – [Instagram](#)

La compagnie La Boîte à sel est basée à Bordeaux
(9 Rue de condé - Bureau 3 - 33000 Bordeaux)

RESSOURCES PRESSE

Nous sommes à votre disposition pour tout besoin dans la réalisation de vos reportages ! N'hésitez pas à nous contacter :

Attachée de presse / Anne Quimbre

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

KIT MÉDIA BAD BLOCK :

https://drive.google.com/drive/folders/1rZet9_NRRQ7Oxw_kfFY1HMPue_6vku1T?usp=drive_link

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

Crédits photos : Frédéric Desmesure

CALENDRIER TOURNÉES – 2024/2025

BAD BLOCK

2 et 3/10/24 > Création du spectacle > FAB - Festival international des Arts de Bordeaux Métropole > Salle Bellegrave / PESSAC (33)

9 au 11/10/24 > FAB - Festival international des Arts de Bordeaux Métropole > Le Carré-Colonnes - Scène Nationale / SAINT-MÉDARD-EN-JALLES (33)

8 et 9/11/24 > Espace Jéliote - Centre National des arts de la Marionnette / OLORON SAINTE MARIE (64)

6 au 8/12/24 > Théâtre des 4 saisons - Scène conventionnée / GRADIGNAN (33)

1 et 2/02/25 > L'hectare - Centre National des arts de la Marionnette de Vendôme / en partenariat avec la Halle aux Grains - Scène nationale de Blois / VENDÔME (81)

10 au 14/03/25 > Le Gallia Théâtre - Scène conventionnée / SAINTES (17)

18 au 21/03/25 > festival "la Tête dans les nuages" – Théâtre d'Angoulême - Scène Nationale / ANGOULÊME (16)

17 et 18/04/25 > La Mégisserie - Scène conventionnée / SAINT-JUNIEN (87)

15 et 16/05/25 > Le Ciel - Scène européenne pour l'enfance et la jeunesse / LYON (69)

TRACK

8 au 9/10/24 > L'Archipel - Scène Conventionnée / FOUESNANT (29)

11 au 12/10/24 > La Maison du Théâtre / BREST (29)

16 au 17/10/24 > Le Dôme / SAINT-AVÉ (56)

4 au 9/11/24 > Com de com de Petit-Caux, Dieppe Scène Nationale / DIEPPE (76)

21 au 23/11/24 > Les Théâtrales Charles Dullin - La Scène Watteau / NOGENT-SUR-MARNE (94)

27 au 29/11/24 > Les Théâtrales Charles Dullin - C. C Aragon Triolet / ORLY (94)

3 au 4/12/24 > Le Théâtre de Corbeil / CORBEIL-ESSONNES (91)

12 au 15/12/24 > Les Théâtrales Charles Dullin - La Grange Dîmière / FRESNES (94)

6 au 10/01/25 > La Loco / MÉZIDON-CANON (14)

1 au 7/03/25 > Le Parvis - Scène Nationale / TARBES (65)

11 au 13/03/25 > Espace Jéliote - Centre National des arts de la Marionnette / OLORON-SAINTE-MARIE (64)

20 au 22/05/25 > Le Théâtre d'Angoulême - Scène Nationale / ANGOULÊME (17)

3 au 7/06/25 > Le Volcan - Scène Nationale / LE HAVRE (76)

24 au 27/06/25 > Théâtre Jean Vilar / VITRY-SUR-SEINE (94)

LE GRAND CHUT

23/04/25 > Lillico - Scène Conventionnée / RENNES (35)

13/05/25 > L'hectare - Centre National des arts de la Marionnette / VENDÔME (81)

BLOCK

18/01 et le 29/01/25 > Festival les rêveurs éveillés / SEVRAN (93) - option

2 au 3/02/25 > Lillico - Scène Conventionnée / RENNES (35)

26 au 27/02/25 > Chouet'Festival / ROANNE (42) - option

7 au 8/03/25 > Les Bords de Scènes / JUVISY-SUR-ORGE (91)

20/03 et le 02/04/25 > Festival Méli'môme / REIMS (51)

20/05 au 22/05/25 > Théâtre de l'Union - CDN / LIMOGES (87)

RETROUVEZ ÉGALEMENT L'ENSEMBLE DES ATELIERS ET PROJETS DE MÉDIATIONS SUR LE [SITE INTERNET](#) DE LA COMPAGNIE.