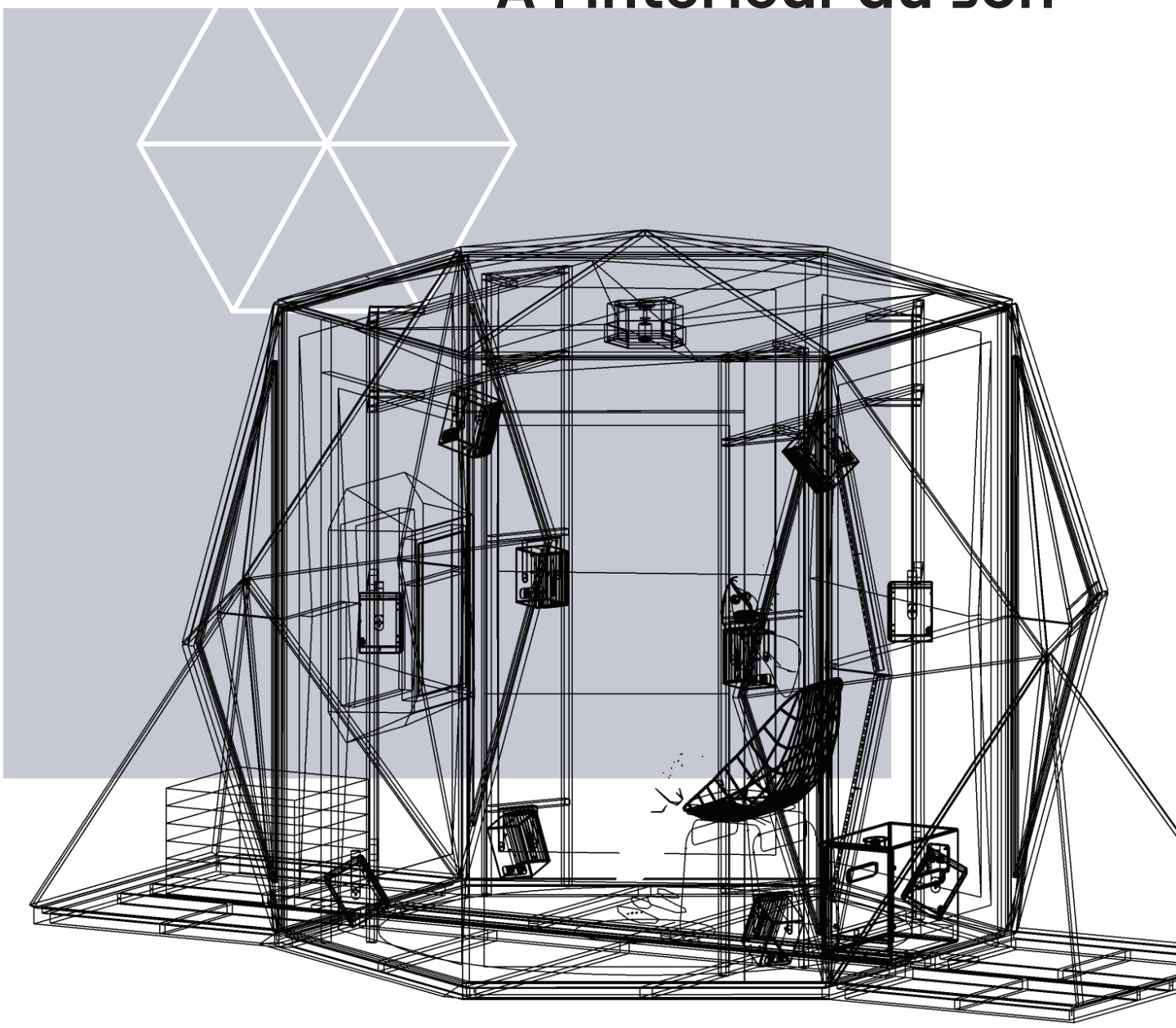
Production

césaré

CENTRE NATIONAL
DE CRÉATION MUSICALE - REIMS

SONOBOX

À l'intérieur du son



Sommaire

3 Descriptif du projet

4 Écouter / Jouer
Deux modes d'utilisation de SONOBOX

5 Sonothèque : les œuvres musicales

9 À la rencontre des publics
Une installation sonore pour toutes et tous

10 Note d'intention artistique
Philippe Gordiani

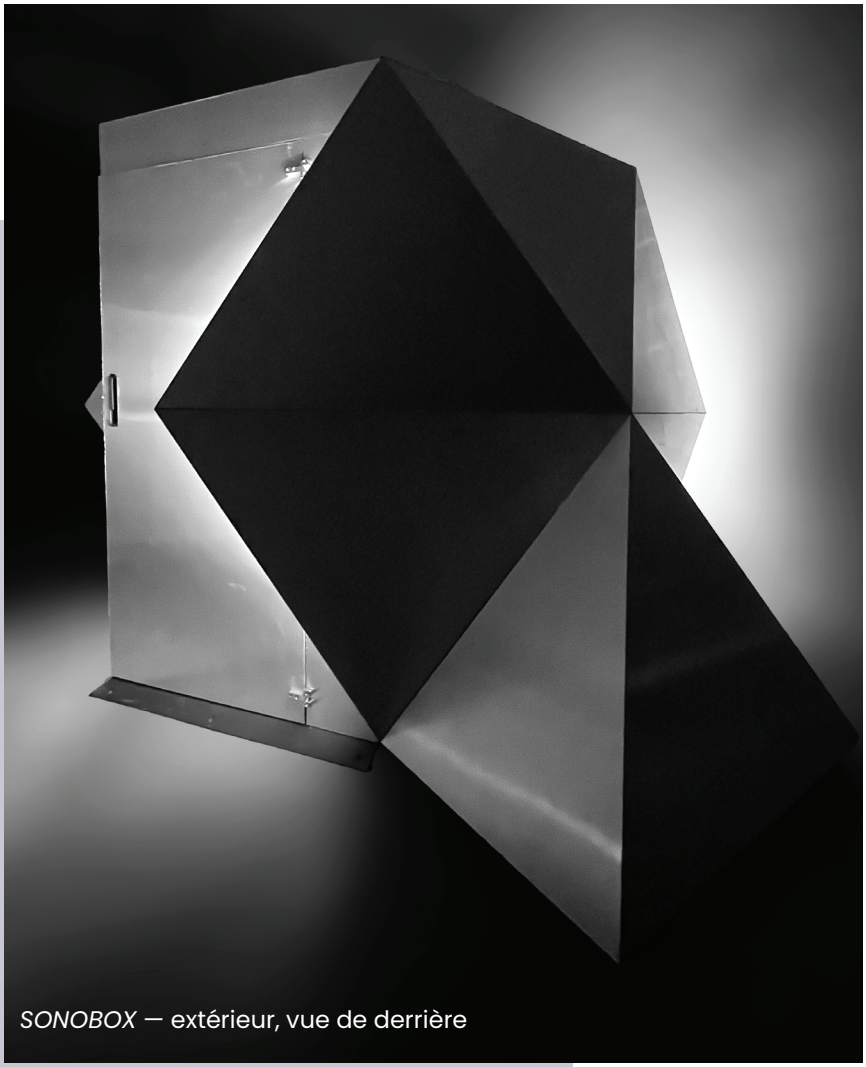
11 Note d'intention du dispositif plastique
Nicolas Boudier

12 Biographies

13 Calendrier de création & Calendrier prévisionnel de diffusion

14 Technique et Médiation / publics

15 Contacts



SONOBOX — extérieur, vue de derrière

SONOBOX
À l'intérieur du son

Création printemps 2025
Tout public à partir de 11 ans

SONOBOX c'est à la fois :
— une Installation sonore interactive-participative ;
— une sonothèque de pièces musicales et sonores immersives ;
— une installation sonore itinérante à la rencontre des publics.

Conception : **Philippe Gordiani**
Dispositif plastique : **Nicolas Boudier**
Développement informatique : **Benjamin Furbacco**
Graphisme : **Fabien Darley**

Commandes musicales 2024 à Claudine Simon, Hervé Birolini, Julien Desprez, Philippe Gordiani, Clara Levy et Diane Blondeau.
Production déléguée : Césaré CNCM/Reims
Coproduction : aCNCM - association des Centres Nationaux de Création Musicale
Soutien : Sacem
Mécénat : Amadeus

SONOBOX est une installation sonore immersive conçue sous la forme d'une cabine individuelle. Chaque utilisateur ou utilisatrice se retrouve à l'intérieur du son, au cœur d'un dispositif de haut-parleurs, vivant ainsi une expérience tridimensionnelle sonore et musicale unique.
Pensée comme un acousmonium* pour un seul spectateur ou spectatrice, SONOBOX est un écrin, un cocon sonore permettant de découvrir des œuvres exploratoires spécialement composées pour ce dispositif. Un mode participatif est proposé, faisant de SONOBOX une installation acousmatique** où chaque spectateur ou spectatrice peut s'impliquer en devenant l'interprète actif de la composition choisie.

ÉCOUTER AUTREMENT
UNE ÉCOUTE HORS DU COMMUN, POUR UN SPECTATEUR

Le dispositif a été spécialement conçu pour immerger l'auditeur ou l'auditrice, le détacher momentanément du monde extérieur afin de faire du sonore le point central de sa perception. Chaque spectateur ou spectatrice est positionné au cœur du son, à l'emplacement idéal pour apprécier la diffusion multidirectionnelle des différentes œuvres. Équipé de 11 haut-parleurs, l'espace sonore crée une expérience unique.
Toutes les pièces musicales conçues pour *SONOBOX* sont des commandes spécifiques, sollicitant les compositrices et les compositeurs à faire de l'espace l'élément central de leur écriture musicale.

* Acousmonium : instrument de la mise en scène de l'audible. (François Bayle)

** Acousmatique du grec akousma : perception auditive. Le terme « acousmatique » a été introduit par le compositeur français Pierre Schaeffer dans le domaine de la musique concrète. Il désigne l'écoute de sons sans référence visuelle à leur origine, permettant à l'auditeur de se concentrer sur la qualité sonore, la texture et d'autres aspects du son. Dans le contexte de la musique électroacoustique, l'acousmatique implique souvent l'utilisation de haut-parleurs pour diffuser des sons dans un espace, créant une expérience d'écoute immersive.

Écouter / Jouer
Deux modes d'utilisation de SONOBOX

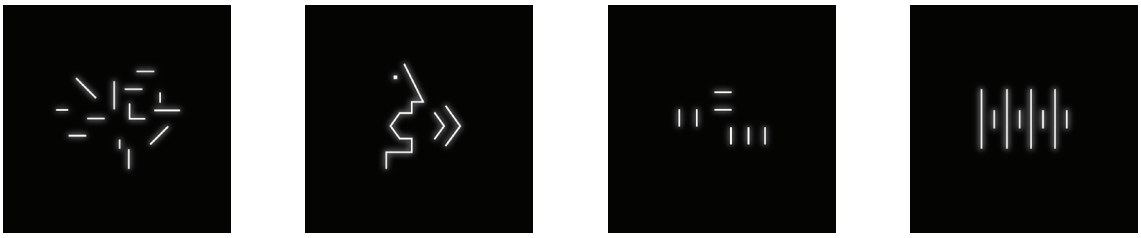
Il existe deux modes d'utilisation pour découvrir les différentes œuvres musicales composées pour cette installation : le **MODE A : ÉCOUTER** et le **MODE B : JOUER**.
Les compositeurs et compositrices ayant reçu une commande écrivent une pièce adaptable à chacun des modes. La variété esthétique des artistes sollicités représentera un panel large des musiques exploratoires d'aujourd'hui.

MODE A : ÉCOUTER — 4 SPECTATEURS - SPECTATRICES / HEURE

Le spectateur ou spectatrice se voit proposer différentes pièces dont les durées varient de 10 à 15 minutes. À la lecture des descriptifs, il ou elle choisit l'une d'entre elles. Il n'y a pas d'interaction ni d'éléments visuels impliqués dans ce mode. La pièce commence, la lumière intérieure se tamise et l'auditeur ou l'auditrice explore une proposition musicale totalement basée sur l'écoute. Ce mode permet d'aller à la découverte de nouvelles œuvres musicales, immergé à l'intérieur du son.

MODE B : JOUER — 10 SPECTATEURS - SPECTATRICES / HEURE

Le spectateur ou spectatrice se voit proposer différentes pièces. À la lecture des descriptifs, il ou elle choisit l'une d'entre elles. Les principes d'interaction avec l'œuvre sont expliqués.
Dans un format temporel de 5 minutes, le spectateur ou spectatrice manipule une partition ouverte via un objet connecté. En réagissant tout simplement aux pictogrammes affichés sur l'écran en face de lui ou d'elle, l'utilisateur ou l'utilisatrice interagit avec le programme. Il ou elle explore les sons au sein d'une composition musicale ouverte, et sa performance devient un facteur déterminant de l'écriture musicale : ses actions, ses choix rendent son interprétation unique, ludique, lui permettant de découvrir sa propre version d'œuvres spécialement conçues pour cette installation.



Sélection de pictogrammes

Sonothèque
les œuvres musicales

Des démarches ont été engagées auprès de compositrices et compositeurs afin de leur commander des pièces inédites, pensées pour une installation sonore itinérante conçue pour aller à la rencontre des publics.
Pour les premières commandes de compositions *Sonobox*, l'objectif a été de constituer un ensemble représentatif des musiques exploratoires. Des artistes aux profils variés ont été sollicités, afin de refléter la diversité des écritures contemporaines.
Deux points communs les réunissent : un intérêt pour une dramaturgie sonore en lien étroit avec la notion d'espace, et une volonté affirmée de s'adresser à tous les publics.
Qu'il s'agisse d'écritures instrumentales, d'approches électroniques ou d'écritures microphoniques, toutes et tous interrogent le rapport à l'écoute. L'auditeur est ainsi placé au cœur de l'expérience.

4 ŒUVRES ACTUELLEMENT À L'ÉCOUTE

Particules e- **d'Hervé Birolini – 12'42**

Inception(s) **de Julien Desprez – 13'**

Fragments de piano… sur les traces d'Empédocle **de Claudine Simon – 12'43**

Timée **de Philippe Gordiani – 11'29**

D'autres commandes musicales ont été passées, les œuvres sont en cours d'écriture. Aussi, il est question de commander une pièce pour le jeune public dont la durée serait de 3 à 5 minutes.

Sonothèque
les œuvres musicales

Particules e-
Hervé Birolini

Particules e- est une pièce qui s'inscrit dans le cycle de réflexion qu'Hervé Birolini consacre à l'énergie depuis 2020. Elle explore les différentes sonorités, réelles et métaphoriques, de l'énergie électrique. De la plus faible vibration à la plus grande déflagration, nous entrons dans un voyage au cœur de la matière. De l'infiniment petit à l'infiniment grand, les électrons sont considérés comme des particules sonores d'un tout en mouvement.

"Si vous voulez trouver les secrets de l'univers, pensez en termes d'énergie, de fréquence et de vibration." Nikola Tesla

Durée 12'32
Hervé Birolini : composition, spatialisation

hervebirolini.com

Inception(s)
Julien Desprez

À quel moment commençons-nous à exister ? Où se situe la frontière entre rêve et réalité ? Comment notre perception façonne-t-elle ce que nous appelons réel ?
Inception(s) explore ces questions à travers le prisme du son.
Cette composition intense convie l'auditeur à une expérience sensorielle où l'écoute devient une traversée intérieure. Le corps tout entier se fait oreille, résonance, point d'équilibre entre imaginaire et matière.
Un voyage sonore saisissant, au seuil de la conscience, une plongée en soi.

Durée 13'
Julien Desprez : composition, guitare électrique, podorythmie, voix et électronique
Julien Desprez : mixage et spatialisation
Alexis Derouet et Nicolas Canot : assistance technique

juliendesprez.com

Sonothèque
les œuvres musicales

Timée
Philippe Gordiani

Timée
À l'intérieur du son.
Matière sans bord, immensité palpable.
Plongée dans l'atome, dans l'univers.
Tout devient flux, vibration.
Cartographie mouvante.
Espace instable qui glisse, se tord, se renverse.
Géographie du chaos, vivante, imprédictible,
qui nous traverse autant qu'on la traverse.
Nous sommes là, au cœur du désordre,
suspendus dans l'onde.

« Ce n'est qu'après avoir étudié à fond les mouvements célestes, après avoir acquis le pouvoir de les calculer correctement en conformité avec ce qui se passe dans la nature.... que nous pouvons stabiliser les mouvements qui en nous ne cessent de vagabonder. »
Platon - « Timée »

Durée 11'29
Philippe Gordiani : composition, prise de son, mixage, spatialisation. (Arp 2600 - Synthi AKS - Octatrak MK2 - Bim Bam Boum - Synthétiseur Serge - Gongs planétaires - Laptop -)
Alexis Derouet : assistance technique

Fragments de piano... sur les traces d'Empédocle
Claudine Simon

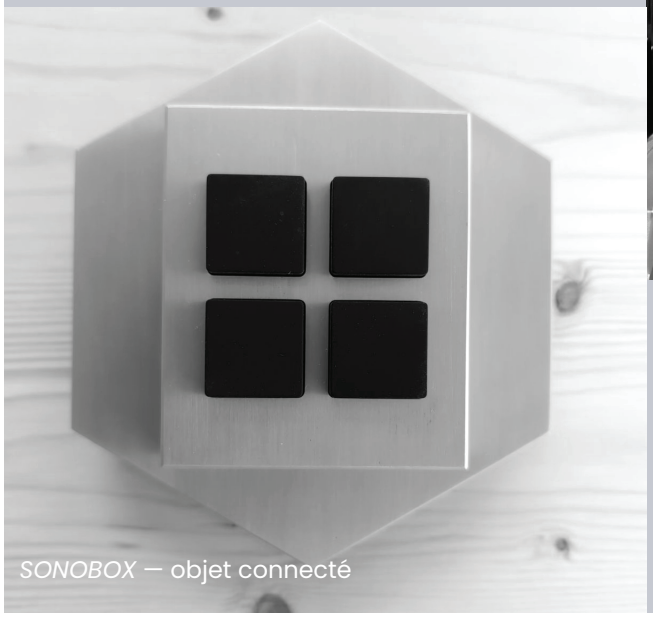
Œuvre sonore et poétique qui explore l'intérieur d'un piano, son écoute intime. Sons de piano entretissés avec des mots qui viennent guider l'écouter, la déplacer dans un mouvement imaginaire. Les mots de Marik Froidefond sur des fragments d'Empédocle, poète et philosophe présocratique qui a vécu cinq siècles avant Jésus-Christ. On peut alors se laisser glisser dans le son, dans les mots, peau qui écoute, qui vibre, attrape les fréquences, avec le rocher et le rameau, avec l'os et la chair...

Durée 12'43
Claudine Simon : composition, piano, voix
Marik Froidefond : textes
Hervé Birolini : mixage, spatialisation
Laurent Sassi et Etienne Demoulin : prises de son
Alexis Derouet et Nicolas Canot : assistance technique

claudinesimon.com

SONOBOX — extérieur / entrée

SONOBOX — intérieur



SONOBOX — objet connecté

À la rencontre des publics
Une installation sonore pour toutes et tous

SONOBOX est une installation sonore insolite, diffusable dans des lieux très différents. Elle trouve également son terrain d'expression dans les lieux de vie, favorisant la rencontre avec un public peu familier des musiques de créations. Dans ce contexte, son déploiement se transforme en une opportunité d'échanges et de découvertes pour de nouveaux publics.
Afin de pouvoir susciter la curiosité et répondre pleinement à sa mission, cette installation est préconisée sur une ou deux semaines d'exploitation pendant lesquelles un travail de médiation est indispensable (*cf.* page 13).

RETOUR D'EXPÉRIENCES UTILISATEURS - UTILISATRICES

∗ MODE A [ÉCOUTER] ENCLENCHÉ •••

« C'est *deep* de ouf. L'immersion est incroyable, le *sound design* est hyper propre, les volumes sonores sont trop bien. Je ne m'attendais pas à ce que ce soit aussi immersif : t'as vraiment l'impression d'être dans une bulle, c'est vraiment trop cool.
Moi, j'ai testé *Fragments de piano… sur les traces d'Empédocle*. La petite voix ASMR, là, c'est assez surprenant, sachant qu'elle vient un peu de tous les côtés. T'as vraiment l'impression qu'il y a quelqu'un avec toi, un peu à gauche, à droite, en haut, au-dessus… et tu sais pas où elle va arriver. Donc c'est grave cool.
Très bonne expérience. Après, j'ai choisi de me mettre dans le noir. Je pense que c'est pas tout à fait pareil si tu te mets dans une ambiance tamisée ou lumineuse. Mais du coup, j'ai bien envie d'essayer un peu les autres œuvres, et le mode "jouer". »

[SONOBOX / MODE ÉCOUTER / RÉACTION UTILISATEUR / AVRIL 2025]

C'est une expérience fascinante que j'ai vécue, seul, dans le noir, enfermé dans la Sonobox. Sentiment d'étrangeté au moment d'entrer dans cette boîte imposante au design futuriste, alors qu'on m'en explique le fonctionnement, aussi précisément que si j'allais m'envoler dans l'espace. Il y a un peu de cela dans ce qui s'apparente à un rituel : entrer dans la boîte, m'asseoir sur ce siège, prendre conscience de la place que j'y occupe au centre d'un acousmonium conçu pour un seul auditeur, prendre en main les commandes, faire des choix (le mode « écoute », le choix de l'œuvre – en l'occurrence *Timée* de Philippe Gordiani, rester dans le noir), voir la porte se refermer et attendre quelques instants que la machine m'emporte. Le voyage commence et j'ai l'impression d'être au cœur du son que l'obscurité m'aide paradoxalement à cartographier et à observer. Tout tourne autour de moi : un paysage sonore complexe et mouvant se dessine. J'écoute comme jamais je n'avais écouté : chaque son est un repère ou un signe qui (me) déplace, racontant ainsi une histoire sans parole. L'œuvre se termine, la lumière se rallume ; l'impression d'avoir été très loin (et surtout loin en moi) tout en restant sagement assis. La satisfaction aussi, dans notre monde où le temps est si précieux, d'avoir passé près d'un quart d'heure à écouter une œuvre donnée pour moi seul.

[SONOBOX / MODE ÉCOUTER / RÉACTION UTILISATEUR / MAI 2025]

Note d'intention artistique
Philippe Gordiani

Depuis plusieurs années, ma réflexion se porte sur l'immersion sonore et la spatialisation des sons. Mon objectif est de développer une écriture artistique qui interroge l'espace et la physicalité du son. Que ce soit à travers des casques à conduction osseuse en réalité sonore augmentée ou des spectacles intégrant de nombreux haut-parleurs disposés autour du public, je cherche à offrir à l'auditeur une expérience d'écoute singulière, créant ainsi une bulle immersive, un cocon sensoriel.
K-H Stockhausen affirmait dans les années 70 que le compositeur de demain intègrera l'espace des sons dans son écriture au même titre que la durée, la hauteur, le timbre et l'intensité. Cette vision trouve aujourd'hui une résonance particulière dans une période créative où les technologies ouvrent de nouvelles possibilités d'écoutes collectives et de géographies sonores. Cependant, c'est l'écoute intime que je cherche à solliciter avec *SONOBOX*. En proposant une expérience individuelle, mon objectif est de plonger l'auditeur dans une situation d'exploration, de voyage sonique, de déconnexion temporelle et de lâcher prise. Pour ce faire, j'ai demandé à Nicolas Boudier, artiste scénographe, d'imaginer une cabine singulière, étonnante, l'endroit d'une expérience.
J'ai imaginé avec Benjamin Furbacco, programmeur informatique, les différents modes d'écoutes ainsi qu'un concept de partition à partager avec de nombreux artistes faisant ainsi de *SONOBOX* une sonothèque de créations musicales polymorphes. J'ai questionné avec Alexis Derouet, responsable technique de Césaré CNCM, le dispositif de haut-parleurs à installer à l'intérieur de *SONOBOX*.

ÉCOUTER AUTREMENT

L'exploration des musiques de création, des œuvres expérimentales et hybrides représente un défi passionnant. Stimuler la curiosité et impliquer le public à travers des expériences inédites sont des impératifs majeurs. Mon ambition est de faire vivre à chaque spectateur une expérience unique et de donner à entendre la richesse des propositions musicales et sonores contemporaines. Ces perspectives revêtent une importance particulière depuis ma nomination à la direction de Césaré en novembre 2022. Les CNCM ont la responsabilité d'instaurer de nouvelles approches, favorisant l'émergence et la découverte des compositrices et compositeurs d'aujourd'hui tout en réinventant les espaces de rencontre avec les publics.
SONOBOX, en tant que dispositif ouvert, s'inscrit dans cette démarche en proposant une réponse à ces préoccupations. Structurée autour de trois axes principaux – l'immersion expérientielle, la découverte d'œuvres et l'interaction ludique – cette sonothèque de pièces musicales et sonores immersives offre une expérience singulière pour tous. Je suis profondément convaincu qu'une installation de cette nature a le potentiel de toucher un large auditoire lors de nos rencontres avec le public, car les musiques de création suscitent un intérêt et une curiosité sans cesse renouvelés.

Note d'intention du dispositif plastique
Nicolas Boudier

IMMERSION / MÉDIATION / COMPOSITION

SONOBOX est pensée comme un artefact, une structure d'origine artificielle, une sorte de météorite métallique aux multiples facettes, un objet extraterrestre qui aurait pu atterrir sans prévenir. L'objet, une fois installé, modifie la perception habituelle que nous avions de l'espace.

SONOBOX nous interpelle, l'extérieur ne raconte pas l'intérieur, sa fonction première n'est pas visible et reste dure à déterminer, pour comprendre il faut oser passer la porte. SONOBOX nous est pourtant familière, objet science-fictionnel, vaisseau, casque, scaphandre, objet spatiotemporel, elle renvoie à un imaginaire collectif. Elle convoque le voyage lointain, l'exploration, le passage vers un autre milieu, l'immersion, une possible traversée, un hors temps, un hors espace, l'espace et le temps, le mouvement, 344 m/seconde, le déplacement du son.

SONOBOX est microcosme et macrocosme à la fois, elle est géométrie et cosmogonie. Elle se veut un renvoi à la compréhension d'un monde régi à la fois par des règles mathématiques mais aussi par l'imaginaire : la composition sonore, musicale, acoustique, acousmatique.

Je l'ai voulue dans sa conception influencée par les cinq solides de Platon où l'humain, l'utilisateur pourrait être en son centre, immergé dans ce module géométrique. Dans La République, Platon propose sa célèbre théorie de la connaissance qui divise les choses connaissables en deux : le monde intelligible et le monde sensible, le module permettra de partir du premier pour développer le second.

Le déploiement extérieur de son ossature est décliné autour des polyèdres avec comme unité de départ surfacique le triangle, qui en volume donne le tétraèdre et comme base l'hexagone qui se déploie dans une fusion entre le dodécaèdre et l'icosaèdre. L'octaèdre apparait sur les deux côtés comme un soutien au volume central, le cube s'inscrit à l'intérieur et donnera la forme de la manette utilisateur.

Cette construction volumique permet de développer une organisation intérieure et de placer l'ensemble de la diffusion sonore de manière géométrique et symétrique tout en déployant un espace central pour le spectateur.

L'utilisateur est donc placé au centre de l'objet, au centre du son, au centre d'un univers en création. Il trouvera les clefs et la maîtrise via une interface graphique reliée à un objet connecté : l'hexagone. Via cette manette de contrôle, il sera directement relié à la partition.

Philippe Gordiani

Musicien-compositeur, producteur de musique électronique, guitariste et metteur en scène, Philippe Gordiani est un artiste protéiforme.
Avec sa compagnie Pygmophone, il élabore des spectacles hybrides et transversaux (*À l'origine fut la vitesse*, d'après *La Horde du Contrevent* d'Alain Damasio), il participe aussi à de nombreux projets musicaux en compagnie de musiciens nationaux et internationaux (Sylvain Rifflet, John Irabagon, Jocelyn Mienniel, Julien Desprez, Marcel Kanche…).
Il collabore avec l'artiste Guillaume Marmin sur de nombreux projets cinétiques diffusés dans des festivals d'art numérique internationaux. La Deustchlandfunk Kultur lui a passé plusieurs commandes de compositions pour la réalisation de pièces radiophoniques.
Il compose des musiques de scène pour de nombreux metteurs en scène et a reçu à ce titre le fonds de soutien musique de scène de la SACD en 2014 ainsi qu'une commande de composition de la Fondation Royaumont en 2007.
Il perçoit le rapport au son comme l'essence de son langage musical et envisage la spatialisation des sons comme une écriture. Il développe des installations sonores immersives et des dispositifs d'écoute singuliers.
Philippe Gordiani est directeur de Césaré, Centre national de création musicale de Reims depuis novembre 2022.

Nicolas Boudier

Nicolas Boudier crée des installations et des spectacles hybrides aux frontières du théâtre, des arts immersifs et des arts numériques. Artiste multiforme, il intervient suivant les projets en tant que plasticien, metteur en scène, metteur en espace, scénographe, créateur lumière ou photographe. Son travail poursuit une dramaturgie où fond et forme s'influencent et tendent à la production du sens. Il conçoit des spectacles et dispositifs intégrant lumière, son, vidéo, innovation technologique, robotique, procédé d'image virtuelle, comme sa dernière création avec Joris Mathieu intégrant la réalité augmentée. Ces propositions scéniques amènent à des expériences immersives permettant un nouveau rapport à la scène et aux spectateurs. Il développe son travaille dans le champ du théâtre, de la danse, de l'installation et de la muséographie. Également artiste permanent du Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon, il collabore depuis 1998 aux côtés de Joris Mathieu à la conception des créations du CND et du collectif Haut et Court.
En 2021, il créait *À l'origine fut la vitesse*, adapté de *La Horde du Contrevent* d'Alain Damasio, en cosignature avec Philippe Gordiani.
En 1992, il est diplômé de L'ENSATT et du GRIM en tant que créateur lumière puis étend rapidement sa pratique à la scénographie. Depuis, il a collaboré avec Joris Mathieu, Philippe Gordiani, David Wampach, Lia Rodrigues, Yuval Pick, Stephane Ricordel, Gilles Pastor, Olivier Meyrou, João Saldanha, Astrid Takche de Toledo, Carole Lorang, Géraldine Benichou, Sylvie Mongin Algan, Le Nordik Balck Theatre, Christian Giriat, Nathalie Royer, Denis Plassard, Philippe Pellen Baldini, Shantala Shivalingappa, Pina Bausch, Ushio Amagatsu, Savitry Naïr, Enzo Cormann.

Benjamin Furbacco

Issu de l'École Nationale Supérieure des Arts et Techniques du Théâtre (2000), Benjamin Furbacco a depuis élaboré les créations son du collectif ildi!eldi, de la compagnie du Bonhomme avec Marie-Sophie Ferdane et Thomas Poulard, de Rafael Di Paula, de Cyrille Doublet, de Grégoire Monsaingeon, du Théâtre du Centaure, de Sébastien Valignat, d'Antoine de La Roche et de Jean-Pierre Vincent.
Il a aussi travaillé comme régisseur son au théâtre avec Bruno Boëglin, les Chiens de Navarre, Enrique Diaz, Ludovic Lagarde, Tire Pas La Nappe et en danse avec Fabrice Ramalingom, Thierry Micouin, Catherine Diverrès et Christian Rizzo ; comme régisseur vidéo avec la compagnie Corps de Passage et aussi avec le CCN de Créteil/Käfig (Pixel).
Il développe des solutions informatiques pour Philippe Gordiani, Pierre Boscheron, Kitsou Dubois, Alain Timar, Accès Culture et les JTSE. Il collabore avec Chloé Thévenin sur plusieurs spectacles.
Il est aussi formateur à l'I.S.T.S. à Avignon et à l'Université de Lyon II.
Entre 2012 et 2015, il est directeur technique du Teatro Delle Ali à Breno (Italie). En 2022, il œuvre à la réhabilitation de l'Assemblée – fabrique artistique (Lyon).

Calendrier de création

FÉVRIER 2023 > AVRIL 2024

- Mise en place d'un cahier des charges sonore pour la scénographie, mise en place d'un cahier des charges pour la conception de la partition et du logiciel informatique.
- Conception du dispositif scénographique sur plan et construction par Eclectik Scéno Dijon.

AVRIL > DÉCEMBRE 2024

- Recherches et développement : interface utilisateur, graphisme interface, création des pictogrammes, finalisation du traitement acoustique, installation du système son. Développement du logiciel et de l'objet connecté.

NOVEMBRE 2024 > MARS 2025

- Travail de composition : apports artistiques, enregistrements, réalisation en informatique musicale, recherches et tests.
- Développement et finalisation de l'interaction utilisateur-dispositif.
- Création des outils de médiation.

AVRIL 2025

- Création au Festival in situ, Césaré CNCM/Reims.

Calendrier prévisionnel de diffusion

2025	**03 > 13 AVRIL**	École Supérieure d'Art et de Design de Reims - Festival in situ
	02 > 24 MAI	Saint-Ex, culture numérique - Reims - **expo***collective*
	03 > 18 JUIN	Médiathèque Jean Falala - Reims
	20 > 26 JUIN	Médiathèque Croix-Rouge - Reims
	07 > 18 JUILLET	Collection Lambert - Festival Off Avignon
	OCTOBRE	KZERN, Fribourg (Suisse)
2026	**JANVIER**	Conservatoire à rayonnement régional de Reims - Semaine de la création
	AVRIL	Philharmonie de Paris

Technique

Transport : camion type 20 m^3 avec hayon au départ de Césaré, CNCM à Reims.

Lieu d'installation : *SONOBOX* peut être installée dans des lieux intérieurs très différents : halls, espaces d'exposition, lieux publics, etc.

Technique :
- Équipe en tournée : 2 techniciens
- Dimensions de la structure : largeur 4,10 m, longueur 2,55 m, hauteur 2,45 m.
- Besoin d'une prise électrique 16A et d'un sol plat.

- Planning technique type - adapté en fonction de la distance du lieu de diffusion par rapport à Reims :
J-1 Transport aller + Déchargement (2h) + Montage (4h).
J0 Formation accueil public + Ouverture.
En fin d'exploitation, arrivée des techniciens la veille du démontage.
J2 Démontage (4h) + Chargement + Transport retour.

L'équipe technique de Césaré formera une personne de l'équipe technique du lieu d'accueil sur le fonctionnement de SONOBOX fin de rendre son utilisation autonome. Un guide reprenant ces procédures sera fourni.

Médiation et publics

Durée de visite :
Mode écouter : entre 10 et 15 minutes
Mode jouer : 5 minutes par manipulation

Dispositif accessible aux personnes à mobilité réduite.

Des ateliers d'actions artistiques et culturelles pourront être proposés, notamment pour les publics scolaires ou venant en groupe. La conception de ces ateliers a été confiée au musicologue et pédagogue de la musique **Clément Lebrun**.
Un représentant de Césaré formera les équipes de médiation et de relations publiques du lieu pour la conduite de ces ateliers.
Un dossier de médiation artistique sera fourni et mis à disposition gratuitement.

césaré
CENTRE NATIONAL
DE CRÉATION MUSICALE - REIMS

Césaré CNCM
27 rue Ferdinand Hamelin
Les Docks Rémois
51450 Bétheny

+33 (0)3 26 88 65 74
cesare-cncm.com

Contacts

Artistique
Philippe Gordiani — Directeur
philippe.gordiani@cesare.fr

Production
Catherine Vandeputte — Administratrice de production
+33 (0)6 74 14 80 32
production@cesare.fr

Technique
Alexis Derouet — Régisseur
+33 (0)6 43 06 27 67
technique@cesare.fr

Diffusion
Marthe Lemut — Bureau de production Or Not...
+33 (0)6 03 78 20 10
marthe.lemut@ornot.eu

PRÉFET DE LA RÉGION GRAND EST
Liberté
Égalité
Fraternité

La Région Grand Est

Le Département Marne

Reims.fr

Coproduction

a / CNCM

Soutien

sacem

la culture avec la copie privée

Mécénat

AMADEUS

Crédits photos : © Nicolas Boudier

Siret 378 200 703 00049 / Ape 9001Z / Licences 2021-006037 / 2021-006039 / 2021-006042 — Graphisme . Fabien Darley