



FLÂNERIE EN PAYSAGE MOBILE

BLÖFFIQUE

Direction artistique
Magali Chabroud



EN QUELQUES MOTS

Depuis 2024, s'est ouvert au Blöffique un large chantier de création mettant en scène et en question **les jeunesses, et leurs usages du numérique.**

Pour guider cette exploration des ponts possibles entre le vivant et le virtuel, entre espaces intimes et publics, physiques et numériques, nous choisissons le point de vue de cette part de l'humanité qui a grandi depuis les années 2000, en parallèle du déploiement numérique. L'ensemble se présente aujourd'hui au public sous la forme d'un tryptique de propositions artistiques : deux projets collaboratifs documentaires et une fiction.

Le spectacle *Flânerie en paysage mobile* est cette fiction, dans laquelle des jeunes se présentent au monde et s'offrent le jeu comme moyen d'appréhension et de contournement des normes sociales régissant l'espace public.

Flânerie en paysage mobile est **une forme hybride** où se succèdent **une déambulation audioguidée et géolocalisée** (adaptée à chaque territoire d'accueil), **une installation vidéo immersive** et la mise en situation finale d'**un dialogue partagé avec la narratrice du jeu.**

UN SPECTACLE

Dans un état du monde régit par les règles d'un jeu qui semble se jouer sans elle, que nous apprend la jeunesse par ses façons d'occuper l'espace public et de faire société ? Et elle, à quel(s) jeu(x) joue-t-elle ?

À la croisée du spectacle vivant et de la fiction numérique, *Flânerie en paysage mobile* invite le public à partager les préoccupations et l'inventivité vivifiante d'une communauté de 8 jeunes âgés de 16 à 25 ans.

Entre balade audio-guidée, installation vidéo immersive et dialogue final révélateur, suivez la guide / narratrice dans les rues de votre ville pour une expérience sensorielle et imaginative, et superposez votre regard à celui d'une jeunesse dont l'usage surprenant du téléphone portable n'a de cesse d'augmenter le potentiel du réel.

Prêt.e à jouer ?

Genre : Expérience fictionnelle et numérique en espace public

Durée : 1h30 environ

Format : déambulation audioguidée + installation vidéo + rencontre avec le personnage-guide

Public : tout public, à partir de 12 ans

Jauge : 300 pers. sur 6 heures par jour de représentation, départ de 15 personnes toutes les 15mn en flux continue



SYNOPSIS

Une fiction

Dans un passé pas si éloigné, à une période où les déplacements et l'usage des espaces publics sont fortement restreints pour tous, un petit groupe de 8 jeunes joue. Face à l'inquiétude et au risque du repli sur soi, téléphone portable à la main, applis ouvertes, ils se soutiennent en s'inventant des règles qu'ils se font jouer entre eux.

Ça a commencé avec Léa, qui a tracé pour sa sœur un itinéraire jalonné de points de beauté, à suivre au rythme d'une playlist. Puis Carla a arpenté une rue au fil des vocaux des autres, et a superposé à sa marche les souvenirs que chacun.e avait d'un « ici » précis, ou relevé les défis qui lui étaient lancés. Enfin, le groupe a proposé à Gwen, un jeu spécifique pour répondre au besoin qu'il avait de quitter sa peau pour quelques heures...

Bref, des jeux, ils en ont inventé plein, et même une série d'actions collectives pour se faire entendre, témoigner de ce qu'ils vivaient en diffusant leurs petits films manifestes sur des puzzles de téléphones placés ici et là dans l'espace public, en mode Space Invaders.

Au fil d'une déambulation audio-guidée, Carla, représentante de la bande, balade le public à travers leur quartier et leurs souvenirs. Elle convoque ses 7 acolytes, dont les portraits – sous forme de films-plaidoyer, seront ensuite diffusés lors de l'installation vidéo. Et bientôt, elle s'incarnera physiquement et invitera les spectateurices à jouer et à recréer une communauté...
Cap ou pas cap ?

Une intention : la place de la jeunesse dans la société, entre espace numérique et physique

Flânerie en paysage mobile propose aux spectateur·ices de naviguer entre espaces publics physiques et numériques, et d'accéder aux expériences intimes, aux pensées sensibles que des jeunes relient à ces espaces qu'ils arpentent (sans toujours y trouver leur place). Les spectateur.ice.s sont invité.e.s ici à une forme contextuelle mettant en scène une fiction qui a démarré sans eux, et qui met en jeu des actes de contournement de la contrainte sociale.

A l'écoute d'une tranche d'âge qui a rarement voix au chapitre, et par le recours à la flânerie – soit une marche dénuée de toute utilité, des torsions inattendues apparaissent, des actes audacieux et saisissants nous permettent de ré-envisager les usages normés des lieux du commun, et de s'en amuser.





PARTIS PRIS

Une approche numérique sensible

À travers ce spectacle, le Blöffique fait le pari d'un usage du numérique qui n'effacerait pas le réel au profit d'une simulation, mais qui, au contraire, agrandirait l'espace de nos perceptions. En sortant un contenu de l'infini espace numérique pour le situer dans un lieu physique précis, le numérique devient un pont vers notre milieu ambiant, réactivant notre attention à ce qui est tangible, à ce qui nous entoure. Pour découvrir la destination de cette Flânerie, il faudra se mouvoir dans le monde réel, et rester connecté au sens du temps qui passe.

La géolocalisation permettra à chacun.e de se glisser à son rythme dans les pas des jeunes « joueurs », et de vivre, en co présence avec les autres spectateur.ice.s, une expérience commune en gardant son autonomie personnelle.

Le smartphone agit ici comme un « médiateur », comme un objet physique petit et ordinaire par lequel le public va entrer dans l'identification, et se relier à cette fiction, à ses personnages et ses multiples territoires. L'application de guidage permettra la diffusion de contenus audio en fonction du parcours du promeneur.euse, mêlant ambiance sonore, déclenchements de contenu spécifique lors de l'atteinte de points d'objectif, ou d'alerte en cas de sortie de zone.

Le dispositif technologique sur smartphone, sous forme d'application mobile, prend place dans la dramaturgie comme toute machinerie de spectacle et se rend invisible pour ménager ses effets et déplier le rapport au sensible.



Ce que peut le jeu

Occupant une place centrale au cours de l'enfance, le jeu est un mode privilégié d'appréhension du monde, de ses règles et contraintes sociales, et permet notamment de développer la coopération et notre capacité d'agir. *Flânerie en paysage mobile* met en scène un jeu multi-joueurs intégrant une dimension sociale, et propose de ce fait un canal pour que la fiction ait un effet de retour

sur la réalité. L'univers numérique devient l'espace dans lequel nous nous réunissons pour discuter et décider des lignes d'action à suivre, et c'est notre corps physique dans l'univers matériel qui devient notre avatar. Se servir des outils de l'enfance pour s'attaquer au monde, est aussi une façon collective et moins écrasante d'y faire face, une manière de réduire le champ pour mieux le/se ré-inventer. Et en cela, la jeunesse est experte.



L'univers de notre jeu est l'espace urbain, et en écho à sa dimension collaborative, le développement de son dispositif technique repose essentiellement sur des solutions open-source. Ce spectacle peut être diffusé dans tous les contextes (rural, urbain, etc.). Nous prévoyons donc que les systèmes développés soient indépendants du réseau de données mobiles.

Les applications seront utilisables hors-ligne (avec un chargement préalable des données), compatibles avec un grand nombre d'appareils pour proposer l'expérience la plus immersive possible (plein écran, économie de batterie, etc.).



La relation aux spectateur.ices : être en lien vs être en présence

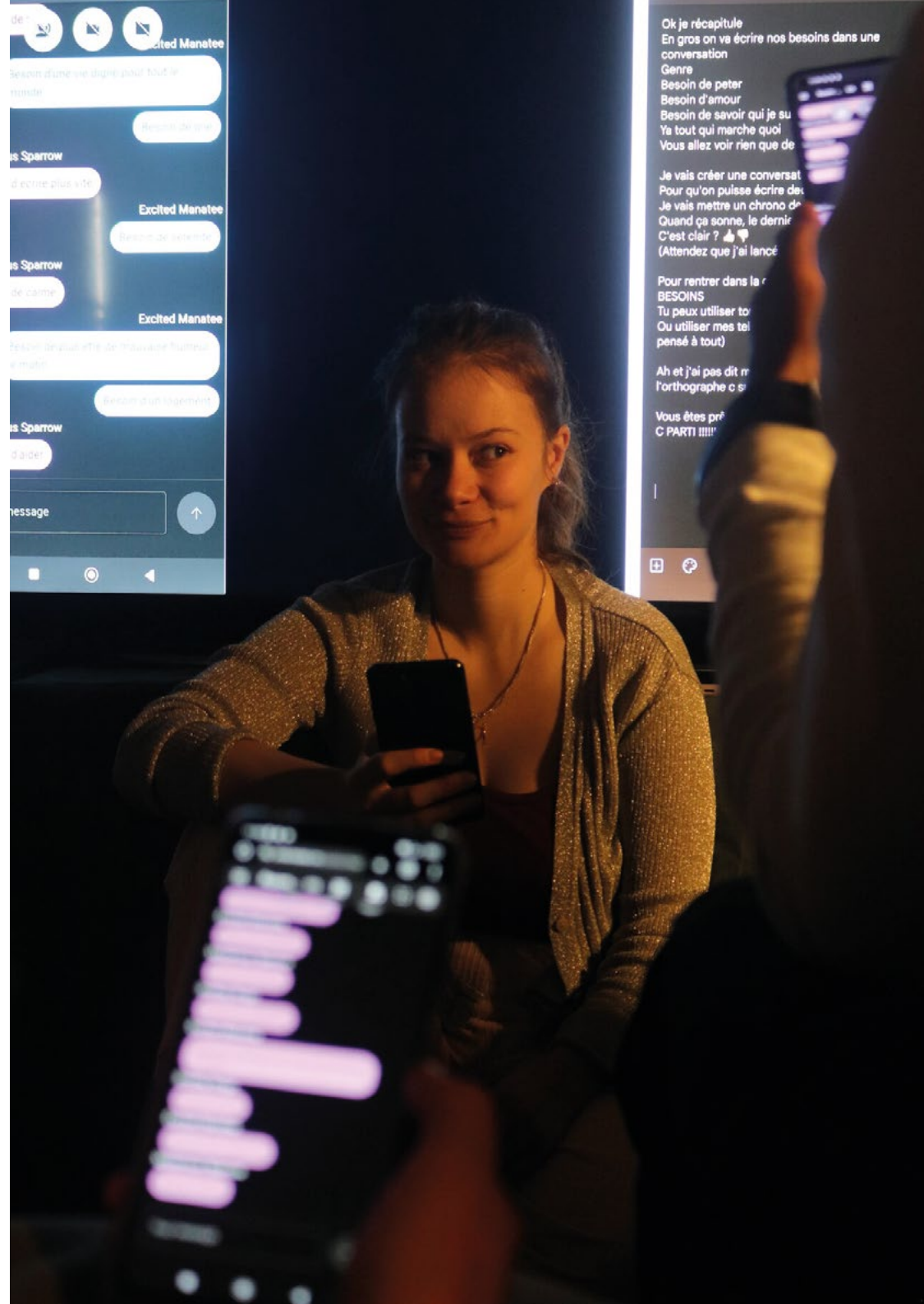
La dissociation de ces deux termes, conséquence de notre rapport au numérique, est tout à fait intégrée par les jeunes. Entre agrandissement des endroits de perception, morcellement et sensation d'ubiquité, elle façonne leur nouvelle perception du monde. Dans *Flânerie en paysage mobile*, cet axe dramaturgique traverse le travail du son, des situations d'adresse et la façon dont les spectateur.ices sont invité.e.s à se placer dans cette histoire.

En première partie du spectacle, la déambulation prend la forme d'une balade solitaire sous casque. La narratrice tisse le lien à chaque spectateur.ice en le guidant à l'oreille de sa voix narrative et intimiste. Pour donner de la matérialité à son corps absent, la partition sonore entremêle récit interagissant en direct avec l'In situ du parcours et éléments de guidage. La voix de la narratrice et des autres joueurs s'accompagne d'illustrations sonores et autres bruitages qui participent à la mise en scène de l'ensemble. Des prises de sons binaurales réalisées en amont sur les lieux même de leur rediffusion, viennent renforcer le réel tout en créant du décalage.

Dans la seconde partie, le lien aux personnages est renforcé par la diffusion d'images audiovisuelles, permettant au public d'accéder à leur portrait en forme de films-manifestes, au sein desquels ils dévoilent leur image autant qu'une parole qu'ils aimeraient faire entendre. Ces images seront diffusées de manière unifiée sur des supports morcellés – puzzle de smartphones.

Ce n'est que dans la troisième et dernière partie, que la narratrice s'incarnera physiquement tout en ne communiquant avec le public que par texto, créant une situation d'adresse dissociée, aussi surprenante qu'efficace.

Enfin, à plusieurs reprises au long du processus, une invitation à se réfléchir dans le miroir de ces jeunes actuelles est faite aux spectateur.ices. Qu'est-il arrivé à notre « soi jeune » ? Est-il toujours contactable ? Comment vivrait-il dans cette société ? Qu'aurait-il à dire s'il pouvait s'exprimer ou qu'aurait-il besoin d'entendre par-delà les années ? Comme une manière de relier les espaces-temps et de faire intimement face au sujet de ce spectacle...



PRODUCTION

L'équipe artistique de cette création

Magali Chabroud

direction artistique,
conception et écriture

Baptiste Tanné

composition musicale et sonore

Mathias Caussègue

création vidéo

Thomas Bohl

développement de l'application et
technologique de diffusion vidéo

Thomas Nomballais

dispositif de diffusion vidéo et
coordination technique

Héloïse Gaubert

jeu

Amandine Fondrède

scénographie

Sarah Kristian

assistanat artistique

Léos Clémentine

collaboration à la dramaturgie



Résidences, co-productions et soutiens

Éclat (Aurillac),

Les Ateliers Frappaz

(Villeurbanne),

Le Boulon (Vieux-Condé),

Lieux Publics (Marseille) –

quatre Centres Nationaux

des Arts de la Rue et de

l'Espace Public,

Superstrat (Loire Forez),

Théâtre de Givors,

INSA Lyon,

La Communauté d'agglomération
de l'ouest Rhodanien dans le cadre
de la **CTEAC**,

ERASME – laboratoire d'innovation
numérique (Métropole de Lyon).

La DRAC Auvergne-Rhône-Alpes
(conventionnement triennal), la
Région Auvergne-Rhône-Alpes
(fonds de création en environnement
numérique), ANCT / Programme
Lien social et Images des quartiers
(conventionnement triennal), la
Métropole de Lyon, la Ville de
Villeurbanne, la Fondation
Humanité, Digital et Numérique.

Aides en industrie

Théâtre de l'Elysée,

Centre social Bonnefoi,

Théâtre de Villefranche

(compagnie associée),

CCO La Rayonne,

AADN – Arts hybrides

& cultures numériques

(structure d'accompagnement

de projets arts et

culture numérique),

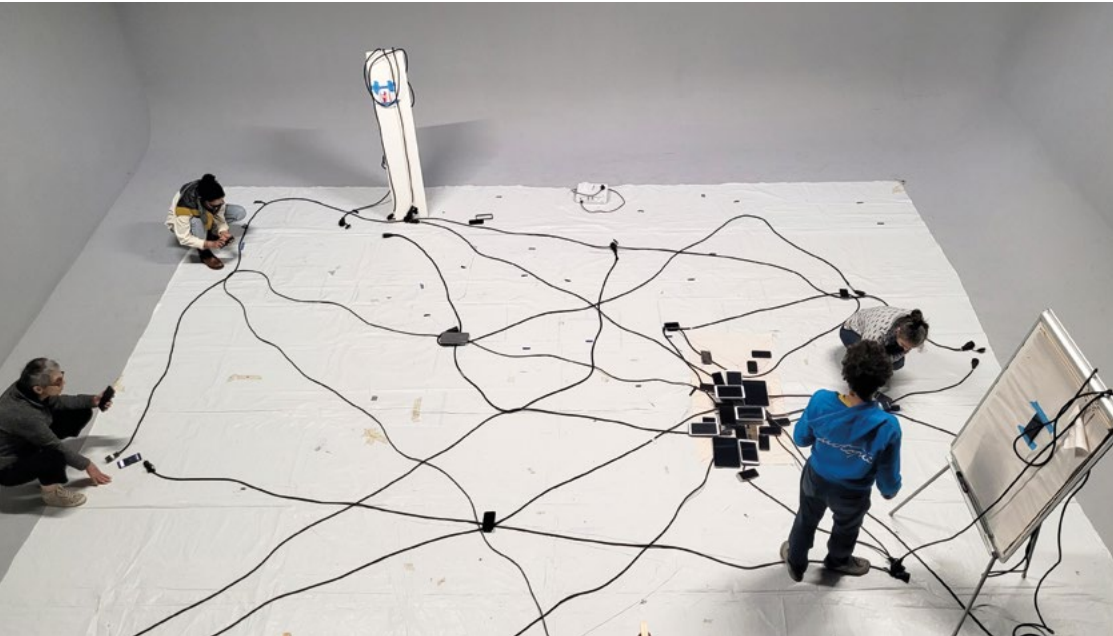
KompleXXKapharnaüm

et le **Pôle PIXEL** à Villeurbanne.

Partenaires sociaux et éducatifs des workshops de création

La halte des femmes/Alynéa
à Villeurbanne, La Mission
locale de la Métropole de Lyon,
INSA Lyon (École d'ingénieurs),
La Mission locale rurale Nord
Ouest Rhône, l'École Supérieure
de Design de Villefontaine,
La Troupe – volontaires service
civique de Lyon, le Foyer des
Mousselines (accueil jeunes
handicapés) et le Lycée profes-
sionnel René Cassin à Tarare,
La Mission locale du Forez, École
de la 2ème chance (Saint-Etienne),
Because U Art (Marseille), Lycée du
Pays de Condé, Face Mel Hainaut
et L'école de la 2nde chance
(Vieux-Condé).

PRÉSENTATION DE LA CIE



La compagnie Blöffique

« Nous créons des projets artistiques contextuels emplies par le réel, pour témoigner des fictions et des imaginaires qui l'animent ».

Magali Chabroud, auteure et metteuse en scène, crée la compagnie en 2006, afin de développer une écriture singulière considérant l'espace urbain comme le lieu des possibles, comme l'espace d'un imaginaire collectif à re-créer sans cesse.

Entourée d'une équipe pluridisciplinaire, elle déploie depuis lors une poétique et une éthique de la relation où l'imaginaire compose avec le réel. Les espaces-temps se superposent, et activent l'expérience sensible, la fiction imprime la ville familière dans des spectacles ou des processus de création collaboratifs. Le réel traversé par les publics, habitants et contributeurs de nos spectacles et projets reste porteur de fictions, et ouvre des espaces imaginaires qui persistent longtemps ou plus furtivement, après notre départ.

À travers les formes contributives qu'elle crée, par des mises en état poétique et imaginaire du spectateur jouant sur les rapports d'échelles et des jeux d'échos avec le réel, l'équipe du Blöffique habite artistiquement les centres-villes, les périphéries, les aires périurbaines, et les zones rurales, révélant ainsi d'autres paysages, d'autres usages et d'autres temporalités, proposant d'autres récits et agencements narratifs des lieux du communs.



© Ernesto Timor

d'expérimentations : Moncey/ Guillotière à Lyon, et Terrailon à Bron. Elle déploie ses spectacles et projets à l'échelle locale, régionale et nationale, et demeure conventionnée depuis 2019 par la Région AURA, la DRAC AURA, et l'ANCT au niveau national.

En 2023, la compagnie évolue et est co-dirigée par Magali Chabroud, à la direction artistique et Mélanie Plasse, à la direction administrative et financière ainsi qu'à la coordination.



© Bloffique

« Nous revendiquons l'expérience sensible et sensorielle du spectateur.rice comme une notion centrale de nos créations (passées et à venir), la relation à l'autre comme une clé essentielle de nos dramaturgies, et souhaitons ainsi réactiver l'espace public et les lieux du commun. À travers nos actions artistiques, en expérimentations et collaborations, nous souhaitons participer à une forme de ville plus sensible et hospitalière ».

Aujourd'hui, la compagnie est implantée territorialement dans la Métropole de Lyon, à travers notamment deux quartiers



© Julien Penichost

Depuis 2006, le Blöffique a créé :

- 2025** Portraits Mobiles
- 2025** Reprise de terrain (2 ateliers participatifs)
- 2021** La ville du chat obstiné (toujours en diffusion)
- 2017-18** ONIRé
- 2016** Sous nos pieds
- 2013** La ville s'écrit (toujours en diffusion)
- 2011** Les quelques jours de l'œuf (conte inachevé)
- 2010** Correspondance de quartier (toujours en diffusion)
- 2008** République La Libre (en partie brisée)

Et plusieurs créations dédiées...

Contacts

Direction artistique :

Magali Chabroud - 06 88 75 05 76
magali.chabroud@bloffique-theatre.com

Administration :

Mélanie Plasse - 06 66 67 87 50
melanie.plasse@bloffique-theatre.com

Production / développement des spectacles

Quentin Pageot - 07 57 18 11 66
quentin.pageot@bloffique-theatre.com

Rédaction du dossier © Gaëlle Jeannard

Photos © Mathias Caussèque

Graphisme © Agence Kollébolle

L'équipe en tournée

Magali Chabroud

direction artistique,
conception et écriture

Thomas Nombalais

coordination technique

Baptiste Tanné

composition musicale
& contextualisation sonore

Héloïse Gaubert

comédienne

Justine Henry

médiation accueil

Erwan Henry

technicien plateau

BLÖFFIQUE

www.bloffique-theatre.com

Le Blöffique est conventionné par la DRAC et la Région Auvergne-Rhône-Alpes.