



FLÂNERIE EN PAYSAGE MOBILE

BLÖFFIQUE

Direction artistique
Magali Chabroud



PITCH

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**.

Carla et sa bande ont entre 16 et 25 ans, leur histoire se passe dans votre ville.

En détournant l'usage de leur smartphone, ils ont inventé des règles du jeu qui répondraient à leur besoin d'amusement, de considération et peut être aussi de réparation. Tour à tour, ils lancent le récit, créent de nouveaux modes de relation, bien déterminés à affirmer leur place dans un espace social qui souvent les néglige.

Au fil d'une balade audio-guidée par Carla, vous suivrez leur pas et vous comprendrez pourquoi cette communauté peut nous inspirer.

A l'arrivée, ils seront là tous les huit pour se présenter dans une installation vidéo diffusée sur une mosaïque de téléphones portables.

Pour finir, Carla vous invitera à passer derrière l'écran. Téléphone en main, serez-vous prêt à entrer dans leur jeu ?

La fiction s'invite dans le réel, la communauté s'agrandit, et avec elle, la possibilité manifeste et émouvante de faire solidarité autrement.

INTENTION

La place de la jeunesse dans la société, entre espace numérique et physique

Flânerie en paysage mobile propose aux spectateurices de naviguer entre espaces publics physiques et environnements 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 spectateurices sont invité-e-s ici à une forme contextuelle mettant en scène une fiction qui a démarré avant leur arrivée, 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.

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 ?



Genre : Expérience fictionnelle et numérique en espace public

Durée : 1h30 environ

Format : déambulation audioguidée + installation vidéo + expérience interactive

Public : tout public, à partir de 12 ans

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



DISPOSITIF

Une approche numérique sensible

À travers ce spectacle, le Blöffique fait le pari d'un usage du numérique qui n'efface pas le réel au profit d'une simulation, mais qui, au contraire, agrandit 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 ici 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 faut se mouvoir dans le monde réel, et rester connecté au sens du temps qui passe.

La géolocalisation permet à chacun.e de se glisser à son rythme dans les pas des personnages « joueurs », et de vivre, en co-présence avec les autres spectateurices, 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 entre dans l'identification, et se relie à cette fiction, à ses personnages et ses multiples territoires. L'application de guidage permet la diffusion de contenus audio en fonction du parcours, 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 technologique 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 spectateurices : 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 une 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 spectateurices 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 spectateurice 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.

Une invitation à se réfléchir dans le miroir de ces jeunes actuelles est faite aux spectateurices. Qu'est-il arrivé à notre « moi 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
technologie 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

Tina Becas

Muhamad Zafar Hayatzada

Jean-Baptiste Morrone

Sarah Jahanbakhsh

Bassirou Sigué

Florianne Vilpont

jeu dans les vidéos



© Julien Pénichost

Résidences, co-productions & soutiens

Éclat (Aurillac),

Les Ateliers Frappaz

(Villeurbanne),

Le Boulon (Vieux-Condé),

Lieux Publics (Marseille) –

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).



© Kolimba

Tournées passées

2026

10/07 – Superstrat,
Saint-Bonnet-Le-Château (69)

20/06 – Festival Les Invites,
Villeurbanne (69)

19/06 – Festival Les Invites,
Villeurbanne (69)

20/05 – Macadam FLiP,
Théâtre de Givors (69)

14/03 – Théâtre de l'Elysée,
Lyon (69)

13/03 – Théâtre de l'Elysée,
Lyon (69)

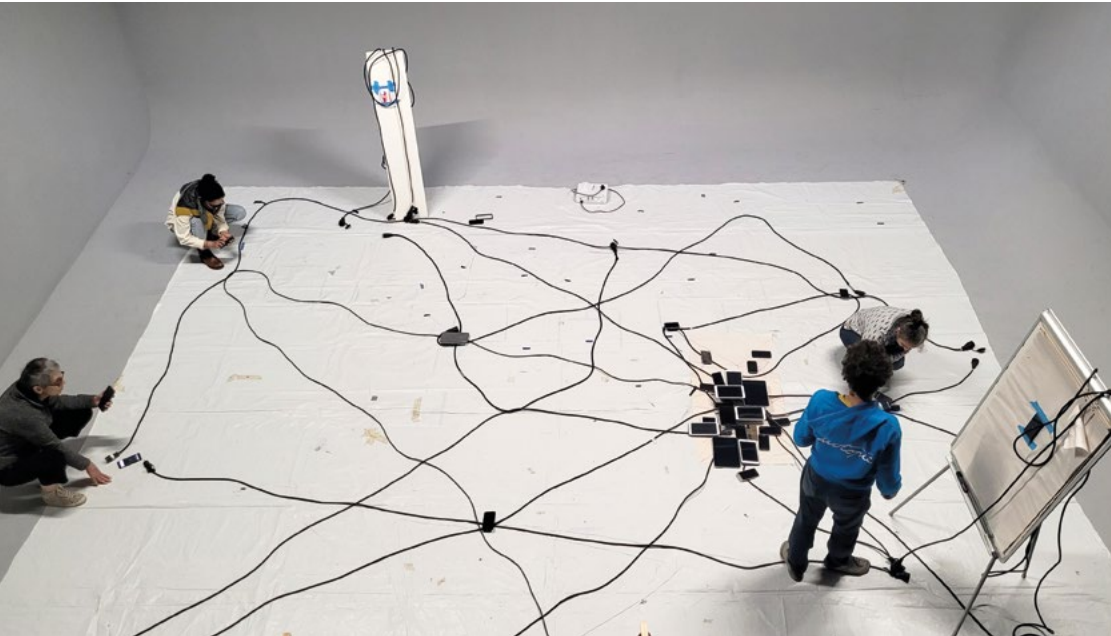
2025

10/10 – Le Boulon,
Vieux-Condé (59)

02/10 – La COR, Tarare (69)

24/04 – Les Ateliers Frappaz,
sortie de résidence, Villeurbanne (69)

PRÉSENTATION DE LA CIE



La compagnie Blöffique

« Nous créons des projets artistiques contextuels emplis 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-crée 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

« 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

d'expérimentations : Moncey/ Guillotière à Lyon, et Terraillon 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

Depuis 2006, le Blöffique a créé :

2026

Flânerie en paysage mobile

➤ en diffusion

2025

Portraits Mobiles, création

d'autoportraits vidéos, montage d'images issues des contenus de téléphones portables

Reprise de terrain, création

collaborative d'un film plaidoyer des jeunes à l'adresse du monde
2 workshops de création pour donner la parole à la jeunesse

➤ en diffusion

2021 *La ville du chat obstiné*,

spectacle jeune public dedans dehors, interdits aux adultes

➤ en diffusion

2017-18 *ONIRé*

2 déambulations dédiées pour adultes et enfants à la recherche des rêves d'une ville

2016 *Sous nos pieds*, fiction

théâtrale en épisodes, dédiée à un quartier, un bourg, un village



© Bertrand Gaudillière

2013 *La ville s'écrit*, projet participatif de territoire qui fabrique une installation plastique éphémère de plusieurs kilomètres d'écriture dans le paysage

➤ en diffusion

2011 *Les quelques jours de l'œuf*, conte urbain de quatre jours dans un quartier

2010 *Correspondance de quartier*,

création d'une correspondance épistolaire entre voisins à partir de balades urbaines

➤ en diffusion

2008 *République La Libre (en partie brisée)*, projet théâtral pour espaces collectifs d'immeubles

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, Kalimba
Graphisme © Agence Kollebolle

L'équipe en tournée

Magali Chabroud

direction artistique,
conception et écriture

Thomas Nomballais

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.