



Illustration © Kanellos Cob

Chronique des Geo-fictions

Conception et réalisation :

Arnaud Chevalier – Rémy Bouchinet – Alex Bourgeois – Ghel

Scénographie et coordination :

Arnaud Chevalier

Conception électronique et développement logiciel :

Alex Bourgeois

Dramaturgie et protocole d'écriture :

Rémy Bouchinet

Dramaturgie du jeu/Game design :

Raphael Patout

Construction :

Konrad Kaniuk

Composition et développement son :

Ghel

Administration de production :

Pauline Chareire

**l'instant
mobile**

Chronique des Geo-fictions est un dispositif de narration génératif. C'est-à-dire un objet qui articule un protocole de création de récit collaboratif avec une machine sonore et vidéo interactive. Sa recherche tend à créer les conditions d'une expérience collective regroupant des publics et des habitant-e-s autour de la composition et de l'interprétation de récits d'anticipation de l'avenir de petits territoires – quartiers, villes ou villages.

Ces projections entre fiction et réalité sont appelées des *geo-fictions*, elles sont le reflet de l'imaginaire, des attentes et des craintes des habitant-e-s pour leur environnement proche vus dans un temps long.

Le protocole de fabrication de fiction est reproduit dans chaque territoire où est présenté le dispositif pour créer des récits critiques de l'avenir de sa géographie.

Une fois enregistrés, ces récits sont révélés au sein de l'installation interactive par l'action des spectateur-ice-s. En agissant sur une cartographie vidéo qui leur permet de naviguer dans un univers sonore immersif, il leur est proposé de d'explorer cet espace pour matérialiser les imaginaires de l'avenir créés avec les habitant-e-s.



Photo©Arnaud Chevalier

L'installation est une machine qui reprend les formes d'une platine vinyle entourée de bancs et d'une tour éclairée accueillant une multidiffusion vidéo et sonore immersive. Les publics peuvent manipuler la platine sur laquelle est projetée la carte du territoire en tournant le disque et en déplaçant le bras d'écoute à la surface de la carte. Ainsi, ils et elles dévoilent la carte, écoutent des ambiances sonores issues du territoire, accompagnée d'une compositions musicale interactive à la recherche des géo-fictions. Chaque exposition en compte jusqu'à une trentaine.



Photo© Arnaud Chevalier

Les géo-fictions sont dissimulées au sein de la carte et peuvent être trouvées grâce à de petite signatures sonores et visuelles. Chaque histoire qui est écoutée dépose sur la carte une tâche de couleur, au bout d'un certain nombre de fictions écoutées, l'ensemble de la cartographie s'anime et les voix des habitant-e-s se font entendre avant de réinitialiser la carte en y cachant de nouvelles fictions.

L'interaction est donc basée sur le jeu pour rendre ludique l'exploration et l'écoute des histoires. A la manière d'un podcast interactif, l'installation propose une expérience qui accueille en son sein une dizaine de personnes simultanément et en circulation libre. Une seule personne manipule l'objet à la fois, mais la richesse des contenus en fait une expérience collective dans laquelle on peut prendre tout son temps.



Photo© Arnaud Chevalier

Chronique des Geo-fictions est le dernier volet d'un triptyque de créations appelé *Les temps rassemblés* créés en partenariat avec la Scène Nationale l'Hexagone de Meylan à laquelle la compagnie L'instant Mobile est associée jusqu'en 2025.

Le premier Mécanique Panorama a été créé en 2017, il est suivi de Mille en 2023. Ces trois dispositifs, fonctionnant tous à partir d'un processus d'enquête et de collaboration avec des habitant·e·s, sont pensés pour se succéder sur des territoires, chacun faisant état d'un aspect de sa relation au temps et à l'habiter se traduisant par l'image le geste et le son.

Point de fuite - Note d'intention

La Science-fiction est un genre artistique qui se consacre à l'anticipation des contextes de notre existence humaine. Son évocation nous projette dans l'avenir lointain de notre civilisation, basé sur des technologies qui nous dépassent et des voyages sur d'autres planètes. Nous souhaitons aujourd'hui inverser la focale et jeter les bases d'un nouveau genre : la *Geo-fiction* qui déploiera des récits de l'avenir à l'échelle locale d'une ville, d'un village ou d'un quartier. Et il serait artificiel de penser ces nouvelles géographies sans la contribution de celles et ceux qui en font la vie, habitant-e-s des lieux que les lieux habitent.

Ces récits sont une tentative de mythopoïèse (création de nouveaux mythes) des espaces habités, ou autrement dit, une contribution à l'émergence d'imaginaires renouvelés de nos environnements. Nous souhaitons poursuivre cette expérience afin de dépasser les verrous de nos représentations que sont venu coloniser les angoisses (justifiées) de notre avenir.

En nous basant sur l'aléatoire de la rencontre, sur la croyance que toutes les histoires coexistent déjà dans les imaginaires collectifs, nous souhaitons créer un dispositif qui rende les territoires en eux-mêmes agissants sur l'œuvre qu'ils construisent. Afin de créer les conditions de l'apparition de ces paroles d'habitant-e-s, pour mieux les rassembler ensuite, à la manière de ce que l'autrice de science-fiction Ursula K. Le Guin appelle des « Fictions-paniers » qui développent des histoires sans héros, qui s'inscrivent dans un quotidien tissé d'affects et de petits évènements :

« Pour peu qu'elle soit bien conçue, la science-fiction est, comme toute fiction sérieuse - même drôle - une manière de décrire ce qui a *véritablement* lieu, ce que les gens ressentent *véritablement*, comment les gens sont en relation avec tout ce qui se trouve là, avec eux, dans le grand panier, ventre de l'univers, matrice des choses futures et tombeau des choses qui furent, cette histoire sans fin. » Danser au bord du monde, 1986.

En cela, nous nous situons en résonance avec le *Droit à la ville* qu'Henri Lefèvre appelait de ses vœux en 1967 alors qu'il voyait la ville industrielle se muer en ville moderne. Il s'agit d'un droit à l'appropriation de la ville qui commence par le fait de se sentir légitime à rêver des alternatives à notre réalité. On le trouve résumé ainsi par un de ses commentateurs :

« Ce droit était à la fois un cri et une exigence. Un cri, car c'était l'expression de la douleur existentielle provoquée par une crise dévastatrice de la vie quotidienne dans la ville ; et en même temps une exigence, celle de regarder cette crise en face et de construire une autre vie urbaine, moins aliénée, qui fasse sens et soit ludique, mais qui soit aussi - comme toujours avec Lefèvre - conflictuelle et dialectique, ouverte au devenir, aux rencontres (qui pourront être affreuses ou agréables) et à la poursuite infinie d'une nouveauté imprévisible. » David Harvey, 2011.

Il s'agit là d'un point de fuite de notre réalité que nous souhaitons dessiner avec les voix de celles et ceux qui chaque jour, arpentant les lieux qui nous entourent, y laissent par leurs passages des traces : des *lignes de désirs* qui expriment de nouvelles voies du paysage.

Cette multiplicité constitutive des *geo-fictions*, nous nous en emparons pour aspirer à la fabrication d'un objet qui fonctionne comme une symphonie, d'où chacun se fait entendre depuis l'entrelacement dans lequel des publics, des habitant·e·s et nous travaillons ensemble, où chacun est à la fois acteur et témoin. Notre ambition est de générer ainsi un contexte de fabrication qui s'émancipe des codes pour créer une installation vivante. Car si les *geo-fictions* concernent l'imaginaire du proche territoire, les rêves et les craintes soulevées sont universelles et concernent notre façon à tous d'être en relation avec le monde.

Nous souhaitons ainsi créer une expérience qui brouille les frontières entre la fabrication et la représentation d'une fiction et qui implique les gens dans la fragilité de l'instant, laissant sa part aux doutes et aux fulgurances. Une expérience qui crée du trouble et de l'émancipation et qui use des technologies pour augmenter le réel et non pour pallier l'imaginaire déployé. Une expérience qui crée des contextes étranges, propices à la formulation de rêves, loin des projets d'aménageurs, d'architectes et d'urbanistes. Et qui constituera peut-être à terme un *état-des-lieux des imaginaires* dont il pourra être bon de se rappeler le jour où nous changerons nos modes de vie.

Créer cette Chronique est peut-être aussi une manière de se demander, pour un auteur, un ingénieur, un compositeur et un scénographe, comment rendre l'art aujourd'hui agissant, même de manière intime/infime, sur le monde.

Atelier d'imaginaire

Le processus de création des géo-fictions propre à chaque territoire se fait avec des petits collectifs d'une dizaine d'habitant-e-s qui participent à ce que nous avons appelé un Atelier d'imaginaire.

Cet atelier d'imaginaire a été conçu pour qu'il soit accessible au plus grand nombre : adultes, enfants, seniors, publics allophones... Il est ouvert aux habitant-e-s du territoire, étant entendu comme des personnes qui y logent, y étudient, y travaillent, s'y organisent ou s'y réfugient. En bref, des personnes qui ont une attache particulière à ce territoire, qu'ils et elles le fréquentent depuis un mois ou depuis toujours.

Il est pensé pour se dérouler en un week end avec un jour de préparation, mais il peut aussi prendre d'autres formes selon les contraintes et les possibles des lieux d'accueils.

L'atelier commence par une balade dans le territoire à pied pour y choisir des lieux qui seront fictionnalisés pendant le week-end. Ils sont photographiés en répondant à une suite de contraintes, amenant les participant-e-s à commencer à penser leur environnement et à se projeter dans ses transformations et ses permanences.



Photo© Arnaud Chevalier

Début ensuite une partie que nous avons appelé Didacticiel. Dans une grande salle, nous répartissons les publics en trinômes, les participant-e-s créent des cartes de jeu en répondant à plusieurs questions centrées sur l'habiter.

Une fois créées, les cartes sont distribuées au sein des trinômes et révélées au fur et à mesure en imaginant comment un lieu va se métamorphoser avec le temps. L'aspect aléatoire et combinatoire de ce jeu permet de débrider l'imaginaire.



Photo© Arnaud Chevalier

Le didacticiel est ponctué de jeux et d'exercices à l'oral pour faciliter l'approche de l'imaginaire et constituer le jeu de carte et conduit une fois qu'il à la rédaction d'une première géo-fiction.

Il existe trois types de géo-fictions : Guide de voyage, Sensorialité, et Chœur. Chaque type de géo-fiction est introduit au préalable au sein des trinômes, en donnant ses caractéristiques et en ajoutant de nouvelles cartes et contraintes d'écriture.



Photo© Arnaud Chevalier

Chaque géo-fiction suit ensuite un principe de réécriture au sein du trinôme s'entraîdant et se faisant des retours, s'exerçant à la lecture avant l'enregistrement. Un renfort pour la médiation et l'accompagnement de l'Atelier d'imaginaire est nécessaire pour pouvoir accompagner les participant-e-s dans les meilleures conditions.

Les géo-fictions sont ensuite enregistrées avec les voix des participant-e-s individuellement. Pour cela deux petits espaces à proximité du lieu de l'atelier doivent être aménagés en studio d'enregistrement. Il est parfois possible que des fictions soient enregistrées par d'autres habitant-e-s que celles qui les ont écrites pour permettre une plus grande diversité de voix ou d'inclure d'autres publics.

Cette phase est suivie d'une phase de field recording afin d'enregistrer des ambiances issues des lieux du territoire et de la post production des fictions enregistrées avec les habitant-e-s.

Adaptation au territoire type – Atelier d’imaginaire – détails et condition

Dates	J - 8	J - 7	J - 6	J - 4 à J - 2
Phase	Journée de préparation	Premier jour de l'Atelier d'imaginaire	Dernier jour de l'Atelier d'imaginaire	Field recording et post production
Déroulé	Arrivée de l'équipe + Repérage + Installation de l'espace d'écriture	Présentation + Protocole extérieur + Repas collectif + Protocole jeu de carte + Installation des studios d'enregistrement	Ecriture des géo-fictions + Repas collectif + Enregistrement des géo-fictions + Pot de fin de l'Atelier	Prise de sons d'ambiances sur le territoire + Montage et mixage des géo-fictions
Lieux	Espace d'écriture du lieu d'accueil	Espace d'écriture du lieu d'accueil + 2 espaces d'enregistrement	Espace d'écriture + 2 espaces d'enregistrements	1 espace d'enregistrement
Equipe et renforts	Arnaud + Rémy	Arnaud + Rémy + Renfort médiation	Rémy + Arnaud + Renfort médiation	Arnaud
Matériel	Tables + chaises + photocopieuse + massicot	Tables + chaises + pupitres + photocopieuse + massicot + couverts et vaisselle + café, thé & boissons	Tables + chaises + pupitres + photocopieuse + massicot + couverts & vaisselle + café, thé & boissons	Néant

Ce tableau résume les conditions type d’adaptation au territoire de Chronique des géo-fictions.

Par simplicité il est établi à J-8 avant l’exposition mais l’adaptation peut adopter une autre périodicité. De manière générale, la répartition des phases et les conditions d’accueil doivent être redéfini avec le lieu d’accueil et en fonction de ses ressources et contraintes. Une discussion redéfinissant les contours du processus d’adaptation au territoire est nécessaire en amont de la venue de l’équipe sur le territoire.

Equipe



Alex Bourgeois est artiste numérique et ingénieur, il a suivi un cursus d'électronique en IUT puis d'ingénieur à l'INSA de Rouen, en Architecture des Systèmes d'Information. Après ses études, il intègre le studio d'Art numérique Theoriz à Lyon en tant qu'ingénieur créatif pendant plusieurs années. Par la suite il décide de devenir indépendant pour réaliser ses propres créations comme l'installation Papilio Invisibilis. En parallèle, il travaille sur des projets de création vidéo et industriels orientés sur l'électronique et les systèmes autonomes embarqués. Ses compétences vont de la conception d'architectures logicielles bas et haut niveau au design d'expérience utilisateur et à la création visuelle pour des projets immersifs et/ou interactifs mêlant électronique, vidéoprojection et Réalité Augmentée ou Virtuelle. <https://alexbourgeois.fr/>



Rémy Bouchinet est écrivain. Il oscille tout le long de son apprentissage entre le jeu et l'écriture, et décide de consolider sa culture théâtrale en intégrant le cursus Arts du spectacle de Nanterre Université, de 2011 à 2014. Il écrit sa première pièce, Holocauste 001 et reçoit les encouragements d'ARTCENA en 2015.

En 2014 il décide d'interrompre son master pour approfondir le métier de comédien. Pendant qu'il se forme au Laboratoire de Formation au Théâtre Physique, il écrit son second texte dramatique, Farce, pour deux camarades de sa promotion. Le texte est repéré par le comité de lecture de la manufacture des songes de Mulhouse en 2020.

En 2019, il propose à trois interprètes de l'accompagner dans un atelier d'écriture quotidienne et régulière : Le collège de Gordes, composé de trois auteur-riche-s. Ensemble, ils écrivent plus de trois cent textes, explorant tous les genres, toutes les formes, tous les styles.

En 2021, il s'installe à Strasbourg pour se rapprocher de la compagnie à laquelle il est associé, Fugue 31, pour laquelle il écrit trois textes, Dédale d'un soupeur, Chute(s) et La mer.

<https://fugue31.com/>

En 2022, avec Camille Mandaroux, autrice Strasbourgeoise, il fonde un duo de médiation consacré à l'écriture sous le nom de Brouillons Bouillants.



Arnaud Chevalier. est scénographe pour des dispositifs scéniques ou numériques, accompagnant technique ou dramaturgique, conciliant ses aspirations dans la recherche d'une écriture topographique à destination du vivant. Il a débuté son parcours depuis les bancs de l'université puis en collaborant avec d'autres artistes et techniciens comme Bruno Meyssat, Magali Berruet, Étienne Gaudillère, Marion Lévêque, Jordi Gali, etc... Depuis 2012, il a cofondé l'association L'instant mobile qui porte ses créations. Il organise des temps de recherche mêlant des artistes, techniciens et chercheurs

appelés LaboMobile. Il collabore avec le plasticien Jérôme Dupré La Tour et la musicienne Undae pour les performances son-objet-vidéo Bandit Manchot et Tepuco. S'étant toujours attaché à suivre les évolutions des univers numériques, il poursuit la fabrication d'artefacts mettant en valeur la propriété partagée de ces nouveaux médias et l'évolution des définitions de l'humain qui en découlent comme les installations Mécanique Panorama, Mille et Chronique des Geo-fictions. Pour les projets qu'il porte, il devient artiste associé à la Scène Nationale l'Hexagone de Meylan en 2022.



Raphaël Patout est un artiste implanté à Lyon : il met en scène des textes d'auteurs (Pier Paolo Pasolini, Tennessee Williams ou encore David Foster Wallace) et ses propres textes. Il a été l'assistant de différents artistes. Il crée des installations et scénographie des expositions. Passionné par les questions liées aux processus de création, il enseigne et dirige en parallèle des workshops dans des écoles de théâtre, d'architecture et d'arts appliqués. Lecteur assidu et conduisant un travail intellectuel suivi, ses sujets principaux actuellement sont l'architecture, les espaces habités et l'Utopie. (Città Nuova, 2017 ou encore Bâtir, 2021). Raphaël Patout a fait partie de l'ensemble artistique du Théâtre Dijon Bourgogne – CDN de Dijon et a été artiste associé du Théâtre de la Cité

internationale de Paris. En 2022, il a mis en scène La Fabrique du Lieu à l'Hexagone – Scène Nationale de Meylan, et a créé l'installation Ce[ux] qui reste[nt] dans le cadre de l'exposition New Minett à Esch-sur-Alzette au Luxembourg. Pour Chronique des Geo-fictions Raphaël collabore en tant que dramaturge et collaborateur artistique à la création du principe de jeu architectural. [Site web](#)



Gahel est compositeur et programmeur. Passionné de musique et de mathématiques, il fait le conservatoire du Mans en violon, pratique le piano et la guitare électrique, et obtient le diplôme d'ingénieur de l'ENSIMAG en informatique et mathématiques appliqués en 2016.

De 2017 à 2022, il développe une activité artistique pendant son doctorat en neurosciences. D'abord en composant la musique de l'installation VR *_Mise en abysses_*, lauréate du Digital Arts Camp 2019. Puis en coproduisant en 2020 la musique du film *_Sysiphe_* lors d'une résidence au Laboratoire de Physique ENS de Lyon.

Il compose également la musique du jeu *_Bomber Games_* (2020) de Florent Bocquelet, et participe à de nombreuses game jams en tant que programmeur et compositeur. Depuis 2023, il consacre le principal de son temps à des projets artistiques. Il compose et implémente la musique du jeu *_Primer_*, cofonde le groupe de metal progressif *_Calliopée_*, et compose pour des conférences du CNRS au planétarium de Vaulx-en-Velin. En résidence à l'IXXI avec le chercheur Eric Bertin et l'artiste Alex Andrix, il programme un synthétiseur et compose pour la performance *_The Cascade Model_*. Parallèlement à ses activités artistiques, il développe des logiciels open-source pour la musique et le moteur de jeu Godot. [Site web](#)

Chronique des géo-fictions à reçu le soutien de



Malraux.
scène nationale
Chambéry Savoie



LA RAYONNE

Avec la complicité de :

FRICHE
ARTISTIQUE
LAMARTINE



L'instant Mobile

La compagnie a été fondée en 2012 par Magali Berruet, Arnaud Chevalier et Stéphanie Soeur, tous trois créatrices et créateur dont les imaginaires ont pris les formes de spectacles, d'installations, de musiques, de laboratoires ou de performances au fil du temps.

La polysémie des sujets et des formes qui ont émergées de la compagnie depuis sont le fruit d'un goût pour les dimensions politiques, poétiques et relationnelles du geste artistique. Un geste ancré dans le partage d'une attention au monde cherchant à agir sur les récits et imaginaires qui s'y déploient.

Les spectacles, performances, laboratoires et installations qui s'y sont produits : *Chanson d'amour* - 2013 ; *Les possibles de son corps* – 2014 ; *Comme un carré de ciel bleu* – 2014 ;; *Bandit Manchot* – 2016 ; *Mécanique Panorama* – 2017 ; *Mémoire Sensible* – 2017 ; *Chair de toi* – 2017 ; *LaboMobile 1* – 2018 ; *TEPUCO* – 2019 ; *LaboMobile 2 et 3* – 2019 ; *LaboMobile 4* – 2021 ; *Mille* – 2023 ; *LaboMobile 5 -2023 – Chronique desgéo-fictions* 2025

Pour différents projets, L'instant Mobile a reçu le soutien du Studio-Théâtre de Vitry, de RAMDAM, un centre d'art, de la compagnie La Belle Meunière, du Ministère de la Culture (DGCA), de la DRAC Rhône-Alpes et de bien d'autres...

La compagnie L'instant Mobile devient associée à l'Hexagone de Meylan en 2022.

l'instant mobile

L'annexe

25 rue Wakatsuki

69008, Lyon, France

linstantmobile@gmail.com

www.linstantmobile.fr

<https://www.facebook.com/linstantmobile>