



Illustration© Kanellos Cob

Chronique des Geo-fictions

Conception et réalisation :

Arnaud Chevalier – Rémy Bouchinet – Alex Bourgeois – Gahel

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 :

Gahel

Administration de production :

Pauline Chareire

**l'instant
mobile**

Principe

Chronique des Geo-fictions est un dispositif de narration génératif. C'est-à-dire un objet au croisement du spectacle et de l'installation 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 vient se produire le dispositif pour créer des récits critiques de l'avenir de ces géographies.

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 interactive qu'il leur est proposé de transformer pour matérialiser les imaginaires des habitant-e-s.

Chacune des actions qui leur est proposé s'inscrit dans les règles d'un jeu géographique qui les amènent à rechercher les fictions à l'oreille, en explorant la surface sonore. Ils rejouent sans le savoir une partition inventée par les habitant-e-s lors du processus de création et se mettent ainsi virtuellement en dialogue avec elles et eux dans un mouvement de recomposition de la carte des environs.

* Par habitant-e nous entendons toute personne, sans distinction de classe, d'âge, d'origine, ou de genre qui fréquente un territoire pour y habiter, y travailler, y étudier, y faire des activités, s'y réfugier, en somme qui le traverse et le transforme quotidiennement.

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 résonnance 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.

Qu'est-ce qu'une geo-fiction ?

Chronique des Geo-fictions a comme principe de créer des récits de fiction de l'avenir de petits territoires imaginés par ses habitant-e-s. Ces petits objets fictionnels sont appelés des *geo-fictions*, il s'agit d'un genre fictionnel inventé qui suit un certain nombre de règles littéraires. Elles sont produites à partir d'une méthode appelée *Protocole carte* qui se déploie lors d'un marathon créatif appelé *Atelier d'imaginaire*. Il est composé d'un ensemble de jeux d'écriture, d'échauffements pour l'imaginaire, de techniques d'observation et d'analyse de l'environnement qui construisent au fur à mesure un jeu de carte. Ce dernier permet une fois constitué aux habitant-e-s de générer à l'infini des geo-fictions. L'élaboration du *Protocole carte* est la première moitié de la création de Chronique des geo-fictions. Il constitue une méthode qui sera ensuite reproduite dans chaque territoire où le dispositif sera présenté au cours d'un week-end appelé *Atelier d'imaginaire*. La méthodologie et la définition des geo-fictions s'est inventé durant 3 semaines de résidence à la Rayonne du CCO de Villeurbanne avec des habitant-e-s volontaires de différentes associations du quartier. Une dernière résidence aura lieu au mois d'octobre pour tester la dernière version de l'*atelier d'imaginaire*.



Trois principes composent les geo-fictions :

- Une *geo-fiction* décrit un lieu du territoire. Il peut s'agir d'une partie de l'espace public, d'un bâtiment, d'un espace naturel ou aménagé (ex : le pont ferroviaire, la patinoire du quartier, un bois longeant le village, etc...) Le territoire est une petite échelle géographique dont la délimitation est définie par les habitant·e·s.
- Une *geo-fiction* se déroule dans l'avenir. Il ne s'agit pas d'une date précise (dans 30,70 ans) car l'idée n'est pas qu'elle constitue une prospective réaliste d'un avenir ordonné. Mais elle se situe dans un avenir avec lequel nous ne partageons pas toutes les références : qu'elles soient culturelles, sociales, politiques, techniques, etc... Cette rupture est importante, une *geo-fiction* se déroule dans une autre époque que celle que nous vivons et dont il faut imaginer les contours.
- Une *geo-fiction* est une description courte. Enregistrée, elle dure 1 à 2 minutes et présente un nombre de détails succincts sur l'époque et le lieu.

Ces principes donnent une unité dramaturgique aux récits. Ces contraintes sont aussi faites pour accompagner l'imaginaire des habitant·e·s et permettre que l'image que se feront les publics de l'avenir tienne plus à l'ensemble des fragments décrits par les récits que par la cohérence d'une trame narrative commune. Qu'advient-il d'un croisement de rue, d'un arrêt de bus ou d'une piscine municipale à travers le temps ? Les récits projettent les lieux dans l'avenir, ils pourront s'apparenter aux cités imaginées par Italo Calvino dans le livre *Les villes invisibles*.

« A Ersilia, pour établir les rapports qui régissent la vie de la ville, les habitants tendent des fils entre les angles des maisons [...] ils indiquent des relations de parenté, d'échanges, d'autorité, de représentation. Quand les fils sont tellement nombreux qu'on ne peut plus passer, les habitants s'en vont : les maisons sont démontées ; ne restent que les fils et les supports des fils. » **Italo Calvino, 1972.**

« Vous arriverez par la D-Ring -ex-RD 224- appelée ainsi en hommage au tintement de la sonnette de vélo, devenue paradis des déplacements - vélos, roulottes, trottinettes, marche, rollers, carrioles, s'y donnent à cœur joie. Vous y observerez les anciens feux-rouges, conservés en souvenir et constellés de panneaux de petites annonces en tout genre. Vous vous enfoncerez ensuite dans les ruelles débitumées aux maisons du 16ème siècles serrées les unes contre les autres, tapissées de potagers, arbres fruitiers, et canopées de verdure. On vous conseille d'admirer la place de la Poésie, avec sa basilique transformée en centre d'initiatives locales - échange de ressources et comités de décisions et d'actions et son ancien parking, transformé en école à ciel ouvert et espace public autogéré. [...] » **Extrait Geo-fiction test#24, écrite par Amandine, Résidence CCO de Villeurbanne**

Processus d'écriture collaboratif



Résidence CCO de Villeurbanne, atelier d'imaginaires test_ ©A.Chevalier

Dans chaque territoire où il s'installe Chronique des geo-fictions déploie un *atelier d'imaginaire* collaboratif qui est proposé à des groupes d'une vingtaine d'habitant-e-s. Il va leur permettre en un week-end d'apprendre une méthodologie d'écriture combinatoire générant des scénarios de fiction de l'espace à l'infini, d'analyser et de problématiser leur environnement pour arriver jusqu'à l'enregistrement de leurs écrits.

Ce protocole inventé pour le projet emprunte aux techniques développées par des courants artistiques comme l'[Oulipo](#) et des travaux des Collectifs d'auteur-ice-s de science-fiction contemporain-e-s ([Les Aggloméré-e-s](#), [Les Ateliers de l'Antémonde](#)). Il rend ludique la production des geo-fictions nécessaires à l'installation interactive tout en proposant aux habitant-e-s d'y trouver un appui pour désinhiber la pratique de l'imaginaire et de l'écriture.

Ce protocole appelé *Protocole carte* est basé sur l'élaboration d'un jeu de carte au cours de la première journée de *l'atelier d'imaginaire*. Durant ce début les habitant-e-s sont répartis en trinômes qui devront phase après phase inventorier des lieux constituant leur territoire, des usages (*ou affordances*) qu'on y trouve, des évènements récurrents s'y produisant, tout un ensemble d'éléments qu'ils et elles écrivent sur des cartes vierges. Ces premières cartes servent aussi à des exercices d'improvisation à voix haute, débridant les imaginaires, elles sont créées dans une dynamique de groupe.

Ces premiers *Decks* de cartes constitués seront enrichis par d'autres cartes, elles, écrites par l'équipe de création proposant des ambiances, des éléments de fictions et d'autres attributs génériques ancrant les fictions dans le réel ou permettant de créer des cohérences entre les fictions.

Plus tard dans la création d'autres couches seront encore inventées pour enrichir encore cette matière avec des *questions secrètes* auxquelles il sera proposé de répondre par des tirages de cartes à la manière du tarot de Marseille. Questionner sur les lieux qui vaudraient la peine d'être défendus ou préservés dans l'avenir, sur ce qui se produirait si la ville était le fruit de l'action des habitant·e-s, etc... Afin de créer une dynamique de débat et d'expression des enjeux propres à chaque territoire.



Résidence CCO de Villeurbanne, atelier d'imaginaires test _©A.Chevalier

Une fois le *Protocole carte* achevé, les groupes d'habitant·e-s ont entre leurs mains des *Decks* de cartes contenant une grande quantité d'éléments. Ils tirent des cartes des différentes catégories et à partir desquels ils peuvent composer des fictions à l'écrit dans un temps limité. Ils et elles testent plusieurs tirages successifs et écritures pour sélectionner les fictions valant le coup d'être réécrites. Chaque écriture fait aussi l'objet de lectures à voix hautes au groupe afin que tout le monde entende les fictions de l'avenir du territoire.

Le *protocole carte* invente un jeu de combinatoire. Il mixe les usages, les évènements et les lieux, les conjugues avec des ambiances et éléments fictifs, donne ainsi la trame d'histoires possible de la réinvention infini du territoire. Que peut faire imaginer de tirer un lieu comme « l'abri bus derrière l'usine » avec un usage comme « un endroit pour apprendre » ?

« Les personnes apparaissent sur la place Raspail quand elles ont besoin d'un lieu tranquille pour : faire la sieste, se ressourcer, jouer avec les enfants, boire un verre au calme, passer un coup de fil. C'est un lieu où les personnes apparaissent depuis les bancs. Des personnes venant de tous point du monde et simplement à la recherche de cette ambiance qui existe uniquement sur cette place. Une fois qu'elles ont en fini, elles descendent l'escalier et disparaissent de nouveau avant de toucher les dernières marches. [...] » **Extrait Geo-fiction#15, écrite par Arnaud, Résidence CCO de Villeurbanne**

Le *Protocole carte* est tout d'abord fait pour rendre ludique le processus de création des fictions afin que les habitant-e-s, même éloigné-e-s dans leur vie d'une activité créative, ou d'un rapport à l'écriture puissent se sentir à l'aise et légitime à formuler des hypothèses sur l'avenir de leur territoire. Ce protocole sert aussi à dépasser la simple récitation des clichés et présupposés sur l'avenir.

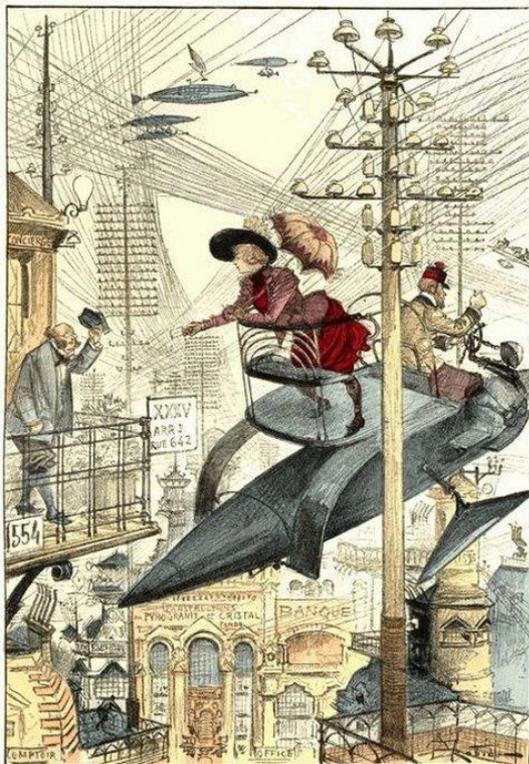


Image d'inspiration_ Caricature de l'avenir de Paris, La vie électrique (1890) A.Robida

Nos imaginaires sont tous colonisés par de grandes visions issues de la pop-culture ou des prévisions médiatisées de l'avenir. Même s'il ne s'agit pas de rejeter ces références, l'objectif va être d'amener les participant-e-s sur des terrains moins connus, plus intimes et endémiques, entremêlant la réalité de leur environnement proche et leur vision du monde. Il s'agit ainsi de déployer une approche « située » de la fiction (dans le sens que donne à ce mot la philosophe pragmatiste américaine Donna Haraway).

Le protocole engendrera aussi de la matière visuelle et sonore qui pourra être investit dans l'installation. Des photos qui peuvent aussi remplacer dans les cartes les lieux. Ces images pourront être révélées dans l'installation pour relier les fictions sonores et l'image des lieux.

La deuxième journée de *l'atelier d'imaginaire* sera majoritairement consacrée à la réécriture, la génération de nouvelles fictions et l'enregistrements de celles finalisées. En plus de l'équipe artistique, les trinômes d'habitant-e-s s'entraident dans cet exercice en se relisant, se corrigeant et en s'exerçant à lire à voix haute les fictions écrites par les unes et les autres. Les enregistrements sont ensuite programmés à la suite les uns des autres pour permettre d'enregistrer jusqu'à 45 geo-fictions par territoire formant environ 1h30 de contenu audio inédit. Deux studios d'enregistrements mobiles pourront se déployer dans les espaces d'accueils. Ces kits techniques permettent une modularité qui permet de s'installer dans plusieurs petits espaces, d'unifier l'acoustique des espaces. Ce sont comme des petits plateaux radios mobiles, les trinômes entiers s'y présentent et lisent les un-e-s à la suite des autres les fictions dans une émulation d'émission radiophonique. La post production des geo-fictions est simple et demande principalement un mixage et une égalisation des niveaux avant d'être intégrée à la structure complexe de la composition interactive.



Résidence CCO de Villeurbanne, atelier d'imaginaires test_ ©A.Chevalier

Contre-consultation

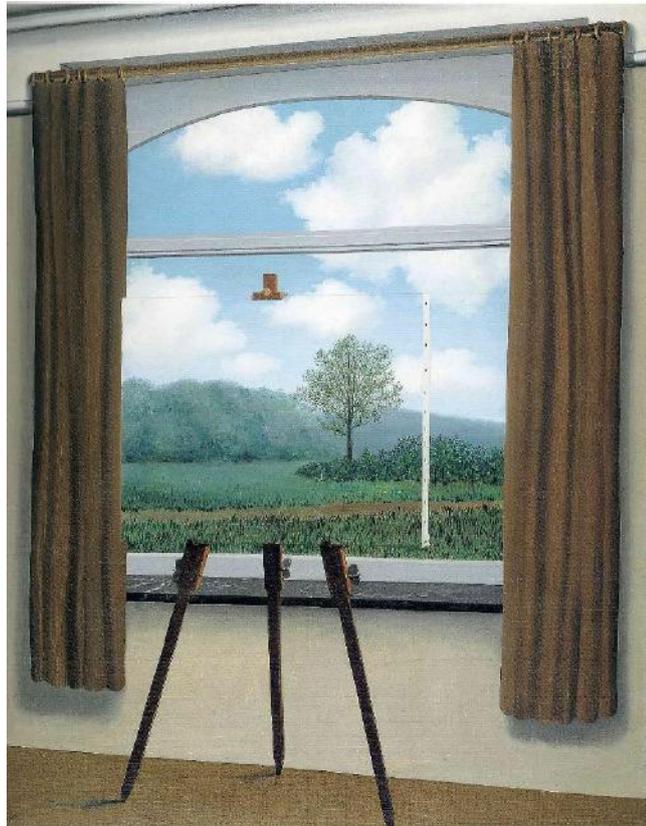
En travaillant en relation avec des habitant-e-s sur des fictions de l'avenir de leurs territoires, Chronique des geo-fictions partage avec les démarches de consultation de renouvellement des territoires un champ d'intérêt pour les imaginaires de l'habité. Et il n'est pas impossible que ses productions et ses méthodes trouvent des échos avec ces démarches.

Il y a cependant un décalage de principe important à rappeler. Le processus de création des *geo-fictions* plaide pour une réappropriation du devenir urbain par les habitant-e-s qui ne se

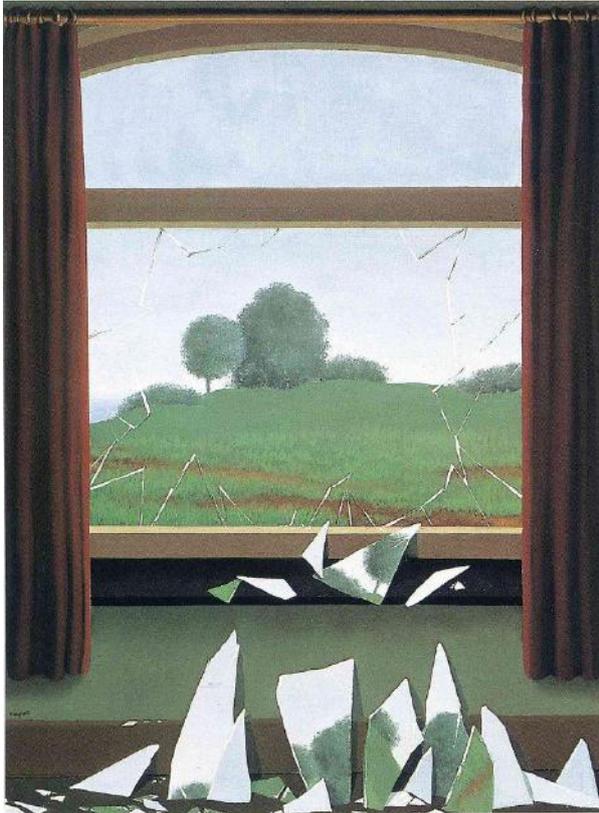
retrouvent pas investi dans une posture de public consulté mais d'auteur-ice-s. Les fictions imaginées, même si elles partent de l'environnements réel sont libres de toute destination et n'ont à remplir aucun cahier des charges.

Le droit à un habitat décent et les dispositifs institutionnels qui le mette en application sont l'enjeu de luttes politiques, un champ de bataille sur lequel les imaginaires des habitant-e-s sont aussi utilisés pour justifier des intentions des promoteurs.

En ce sens les imaginaires de l'habité se situent du côté de la notion platonicienne de *Pharmakon* qui est une substance qui selon les usages peut devenir successivement remède ou poison. Car il est facile de faire emprunter à ces processus de collaboration des raccourcis, menant à des discours préfabriqués, comme le besoin de sécurité et de pacification de l'espace public.



La condition humaine, René Magritte, 1933



La clef des champs, René Magritte, 1937

Les œuvres qui souhaitent se déployer dans l'interstice entre les habitant·e·s et les processus de transformation territoriale doivent appeler à des formes de vigilance et de réalisme quant à ce qu'il est possible d'accomplir avec l'art et ses potentielles récupérations.

Le projet de Chronique des Geo-fictions est de se mouvoir dans une pratique critique de son sujet et de son approche. Et d'en partager la dynamique et les remises en question avec les spectateur·ice·s qui s'emparent du dispositif dans une forme de plaisir ludique qui engage leur capacité à inventer et à découvrir les possibles futurs de nos environnements.

Il s'agit d'un jeu entre les formes visibles et imaginaires du monde qui souhaite créer une expérience fictionnelle de la réalité qui en livre une vision plus complexe.

Dans la lignée de la pensée de René Magritte :

[...] ce que le monde offre de visible est assez riche pour constituer un langage poétique, évocateur du mystère sans lequel aucun monde ni aucune pensée ne seraient possibles. Lettres à André Bosmans 1958-1967, 1990.

Jeu topographique

La deuxième grande partie de la recherche menant à la création de Chronique des Geo-fictions passe par l'invention d'une installation interactive qui permettra aux publics d'explorer les fictions créées par les habitant·e·s et de devenir les interprètes d'une composition sonore interactive.

L'imaginaire de l'objet qui sera développé part d'une recherche sur la représentation du territoire croisée avec des réflexions sur le game-design et les interfaces humain-machine afin de proposer aux publics une expérience configurable, un genre de « serious game » dont chaque brique technique est inventée. D'un·e spectateur·ice à l'autre, ça ne sera pas les mêmes contenus qui seront dévoilés, pas la même carte qui sera constituée.

Ce jeu topographique modifie un paysage « vu du ciel » au sein de l'installation au fil du temps et y fait apparaître fugitivement des éléments renvoyant les geo-fictions à leurs sources dans la géographie réelle. C'est donc à la fois un jeu et une enquête qui y est proposé.

Les concepteurs de jeux vidéo ne se contentent pas de raconter des histoires ; ils créent des mondes et sculptent des espaces. [...] La narration environnementale peut créer les conditions nécessaires à une expérience narrative immersive d'au moins quatre façons différentes : un récit spatial peut faire référence à des récits préexistants ; il peut constituer la scène au sein de laquelle les péripéties prennent place ; il peut véhiculer de l'information narrative ; ou il peut permettre l'émergence de récits générés par le joueur. **Le game design : une architecture narrative_ Henry Jenkins 2004**

Cette mise en espace des récits des geo-fictions renvoie à la notion développée par le théoricien américain Henry Jenkins de « Narration environnementale ». Durant les résidences sur l'interaction et le game-design de l'œuvre l'équipe à explorée différents scénarios travaillant cette notion de Narration environnementale pour définir les caractéristiques principales de l'installation.

Radiographie du futur



Image de recherche générée par IA _ Stable Diffusion _ Prompt A.Bourgeois

Tout part de l'idée de trouver comment jouer avec une représentation de l'espace. Chronique des geo-fictions propose à des habitant-e-s de réinventer leur territoire, de cette relation entre la géographie réelle et leur géographie imaginaire est apparu l'idée que l'installation soit habillée de deux couches (layers) de représentation : l'une visible mais inconnue, représentation abstraite et graphique d'un agrégat d'avenirs, l'autre cachée mais reconnaissable, fragments du territoire vu du ciel aujourd'hui. Ces deux représentations coexistent en un même espace qui se révélerait au fil de l'interaction. Mais comment guider les spectateur-ice-s dans leur exploration sans plaquer une représentation visuelle de l'avenir inventé par les habitant-e-s ? Représentation qui de plus devrait être réinventé pour chaque fiction et poserait de lourdes contraintes de cohérence entre les visions de l'avenir véhiculées par les geo-fictions.

Le son pour guide

Afin de laisser toute sa place à l'imaginaire, c'est le son et non le visuel qui est pressenti pour orienter les publics dans leur interaction avec les deux *layers* de la représentation du territoire appelée *paysage interactif*.

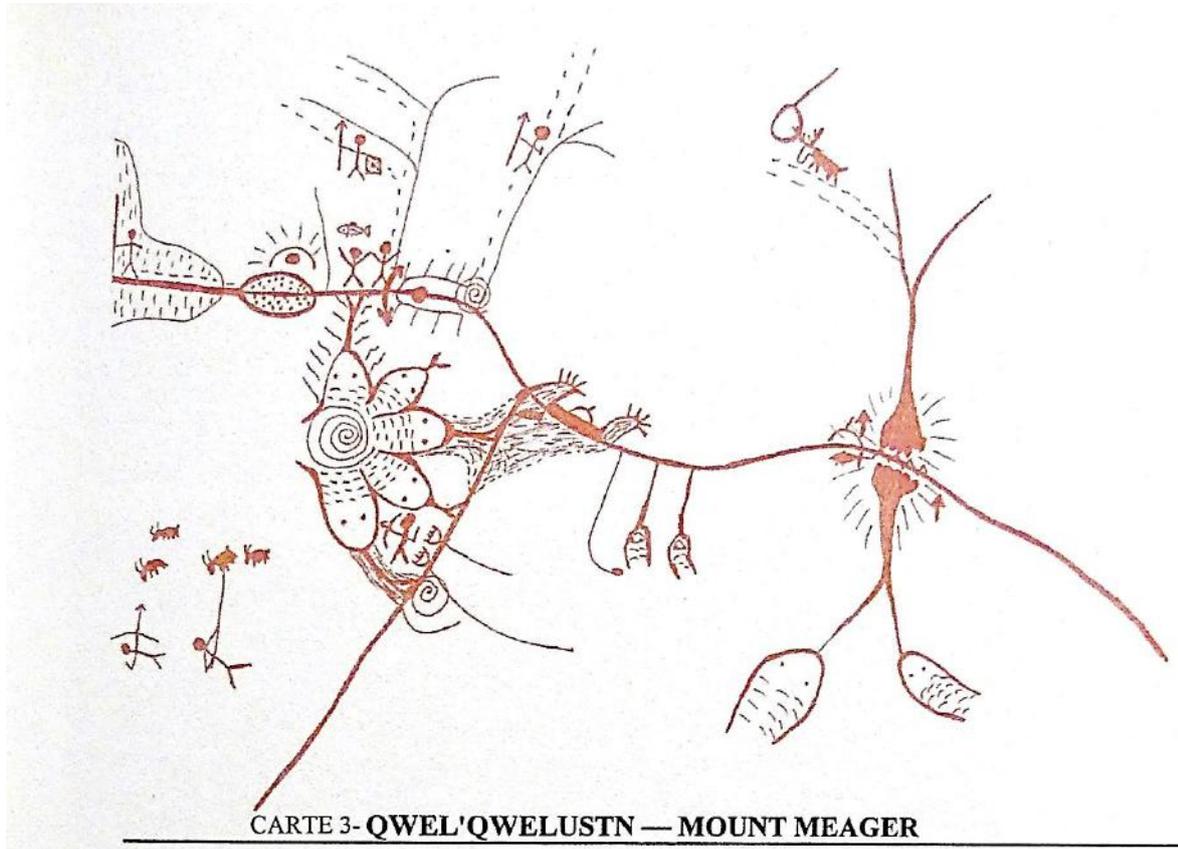


Image d'inspiration_ Carte des mythes de la nation Lil'Wat _ Johnny Jones « Lil'Wat Landscapes », The Midden, 2010_ in Opération Cartographique

Se saisissant d'un objet appelé *bras d'écoute* chaque spectateur·ice·s va sonder l'espace sonore à la surface de l'installation. En déplaçant le *bras d'écoute*, le son se modifie comme lorsque l'on recherche les fréquences claires en tournant le potentiomètre d'une radio. Le son est spatialisé et donne en se déplaçant des indices sur les directions à suivre. Selon la hauteur à laquelle le *bras d'écoute* est placé au-dessus de la surface du *paysage interactif*, la zone écoutée s'élargie, à l'inverse lorsque l'objet est approché de la surface, c'est un zoom dans le magma sonore propre à révéler dans les geo-fictions.

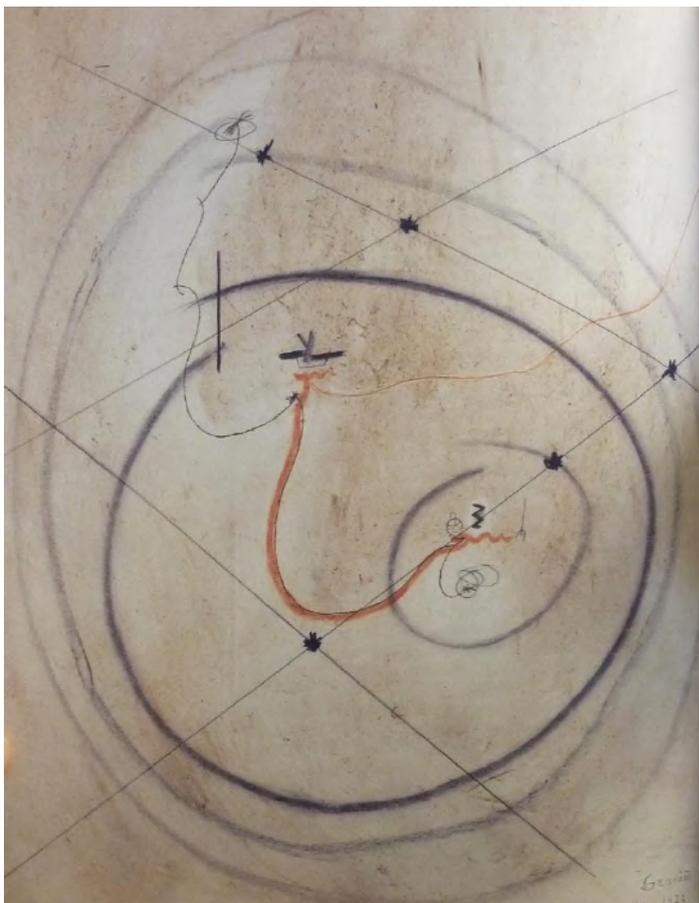
Dans le paysage interactif, les geo-fictions sont ainsi cachées par un magma sonore composé d'un ensemble d'objets sonores : des sons d'ambiances capturés sur le territoire (son de marché, de bord de rivière, de circulation, etc...) ; de sons concrets issu d'enregistrements génériques pour le projet (buzz électriques, cliquetis, bourdonnements, chants d'oiseaux, etc...) ; d'une composition musicale

originale et interactive (se modifiant selon les mouvements opérés avec le *bras d'écoute*) ; des sons d'archives du territoire issu des habitant·e·s ou des structures d'accueils et de petites signatures sonores appelés *sonals* (permettant dans la masse de reconnaître à l'oreille la proximité des geo-fictions).

En trouvant la position exacte du sonal sur le *paysage interactif* et en abaissant le bras jusqu'à la toucher, les publics déclenchent la lecture des geo-fictions. Une fois lu, elle révèle une partie de la carte permettant de reconnaître pour l'œil avertit où se trouve le lieu qui a inspiré la fiction qu'ils et elles viennent d'entendre.

Comme les *Songline* ces chants des peuples aborigènes australiens qui racontent les mythes fondateurs à travers l'espace et donc chaque partie doit être chantée dans le lieu dans lequel il s'est déroulé, les publics façonnent la carte en révélant les récits des habitant·e·s.

L'invention de la carte

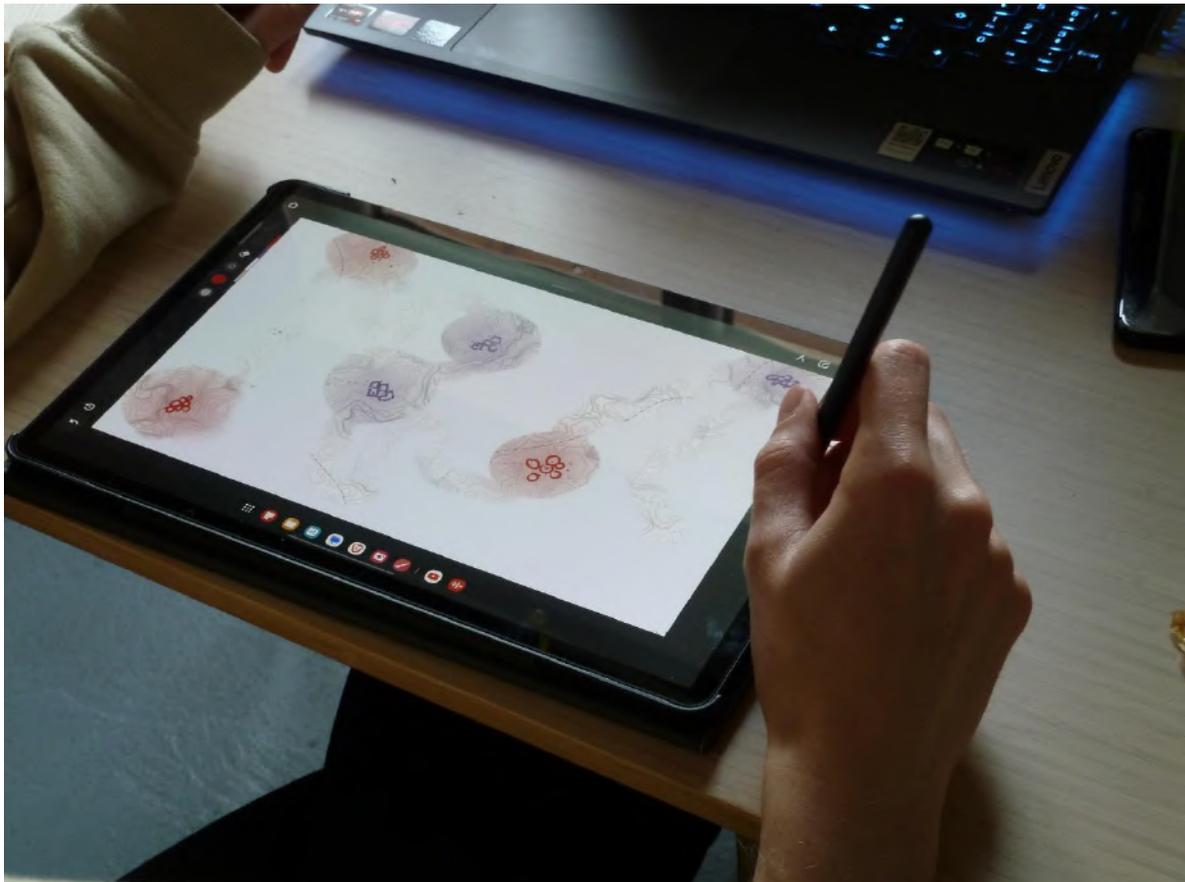


Dans les années 60, l'éducateur et artiste Fernand Deligny ouvre des « Lieux de vie » pour permettre à des enfants et adultes avec autisme de trouver un refuge dans les Cévennes. Dans ces lieux face à des patients qui n'ont pas l'usage de la parole, il invente une méthode pour essayer de comprendre leurs mondes. Il dessine sur des feuilles les déplacements répétés des patients dans leur environnement. Il entre ainsi en contact avec leurs errances et leurs obsessions et il baptise ces chemins, des « lignes d'erre ».

Graniès, juin 1973_ Carte tracée par Gisèle Durand-Ruiz_Archives :
Fernand Deligny_in Opération cartographique, 2017

Les objets graphiques formés par ce procédé ont beaucoup marqué leur époque et notamment le monde de la philosophie et de l'architecture qui y voit une manière de documenter les usages d'un territoire sous forme de carte.

Ils inventent ainsi la notion de « Ligne de désir » pour qualifier les chemins tracés spontanément par le passage des passants dans un lieu non dédié et laissant parfois un sillon dans la végétation.



Résidence Game-design, Generateur 9 © A.Chevalier

Reprenant ces inspirations le paysage interactif de Chronique des geo-fictions sera dessiné par le mouvement opéré par les publics sur la surface à la recherche des geo-fictions.

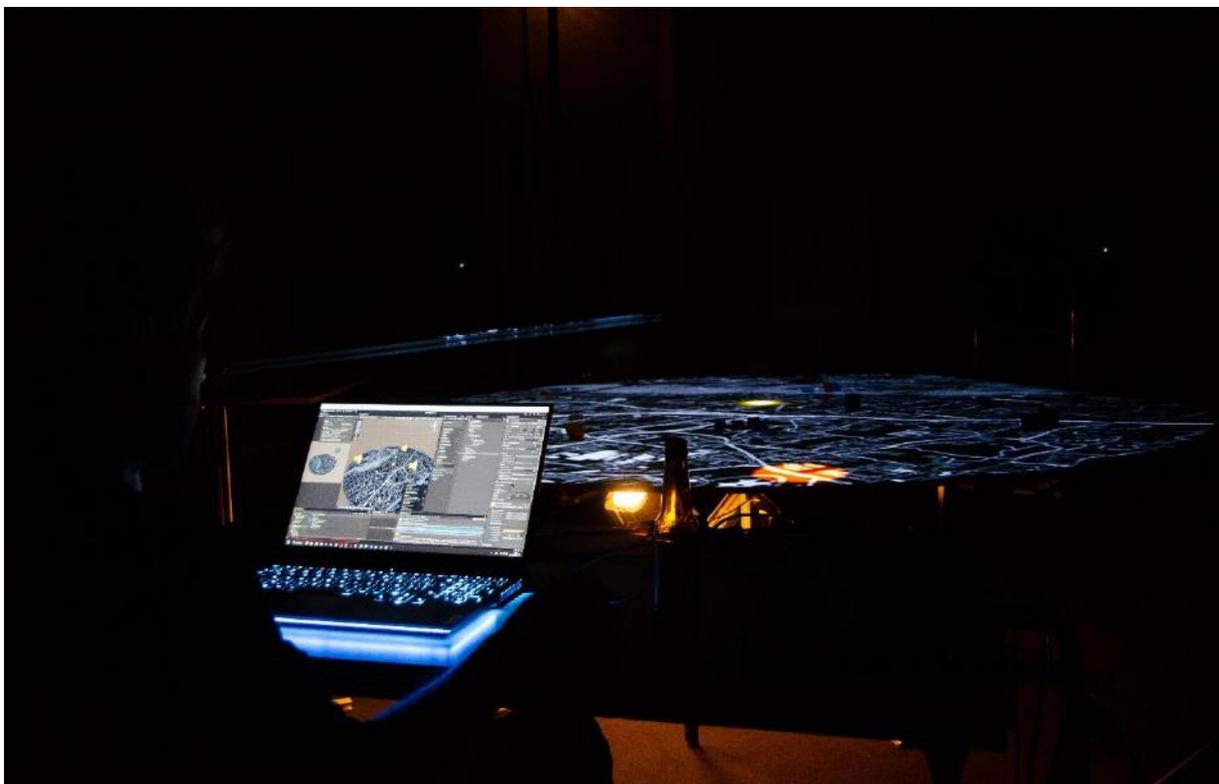
Une projection vidéo 4K habillera la surface de l'installation. Les déplacements du *bras d'écoute* à sa surface laissent une trainée lumineuse. La succession de ces déplacements pourra alors tracer les « lignes d'erre » de chaque spectateur·ice·s.

Lorsque le *bras d'écoute* est immobilisé pour écouter une geo-fiction, se produit un deuxième phénomène. Apparaît progressivement un fragment de la géographie réelle vu du ciel révélant le lieu qui est décrit dans la geo-fiction.

Ce fragment reste visible peuplant progressivement l'ensemble de la surface et indiquant quelles geo-fictions ont déjà été écoutées. L'idée est aussi d'inventer une carte qui se dessine au fur et à mesure du temps et qui soit tracée par les publics qui y laissent une trace de leur passage, des « lignes de désir » qui font état de leur exploration. C'est l'interaction qui crée la carte et pas la carte qui crée l'interaction. Elle se remet à zéro au bout d'un temps donné ou lorsqu'il y a un changement de spectateur-ice-s. Le *paysage interactif* se fait ainsi palimpseste par la succession des traces qu'il contient et qui le compose.

Les données libres de droit servant à créer le visuel du *paysage interactif* sont issues d'un ensemble extrait du site [OpenStreetMap](https://www.openstreetmap.org/), et mélangé avec d'autres sources (images satellites de la Nasa (Landsat), geoportail (IGN)). Ces recoupements de données auxquelles seront appliqués plusieurs *shader* (filtres numériques configurables) superposeront des données cadastrales, géographiques, de la photographie pour donner à la représentation du territoire un aspect familier mais méconnu lorsqu'elle est révélée au fil de l'exploration.

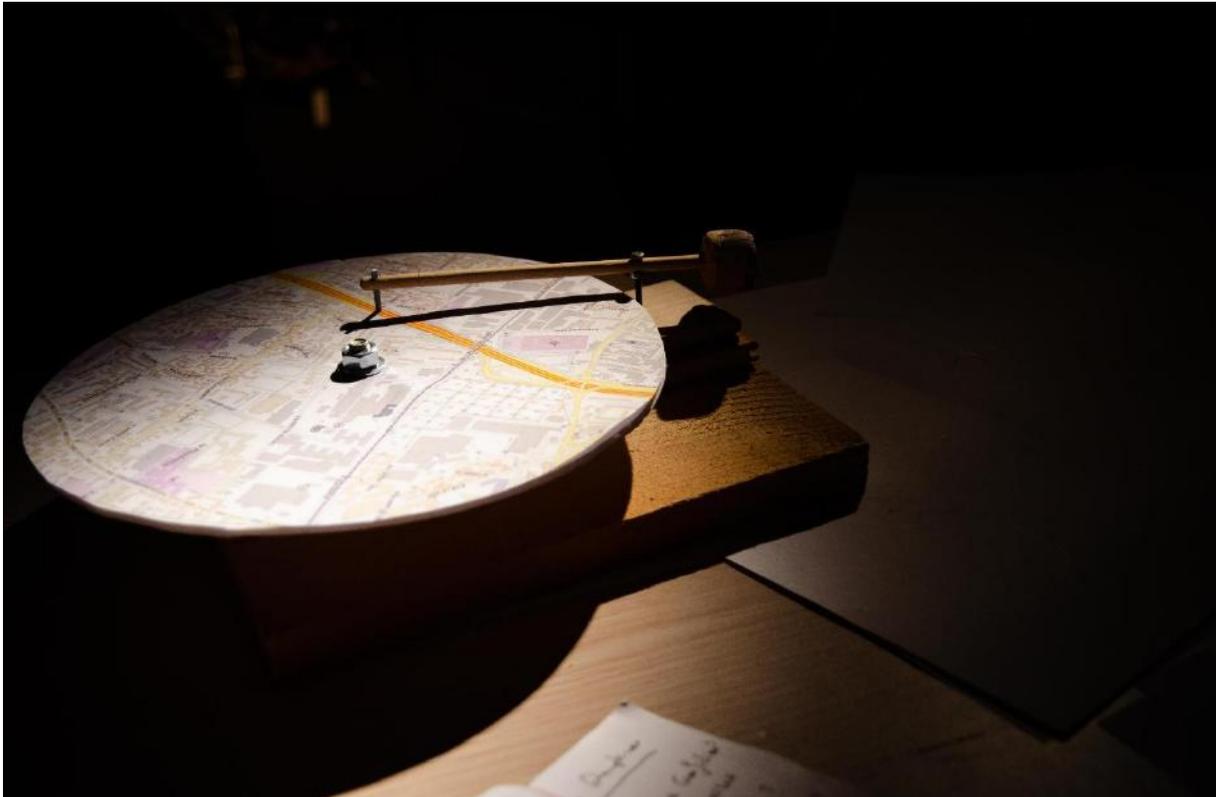
L'ensemble de ces données et la régie d'interaction est développée dans le logiciel de création de jeux vidéo [Unity](https://unity.com/) et la partie interaction sonore est quant à elle codée sous [FMode](https://www.fmod.com/). Cette interaction et tous les principes logiciel et électroniques ont été prototypés pour la première fois durant la résidence au Clos des Capucins de la Scène Nationale l'Hexagone de Meylan.



Résidence Prototypage Hexagone de Meylan, © A.Chevalier

Anatomie d'une cartographie interactive

Le design de l'objet qui accueillera les geo-fictions et qui permettra l'exploration du paysage interactif est inspiré des premières machines percusseuses du cinéma comme le [phénakistiscope](#) et des premières Platines tourne disque. Il est le fruit d'une longue recherche et a connu de nombreuses variations.



Première maquette de l'installation, © A.Chevalier

Ces machines ont en commun d'être les premières tentatives de retranscription de la lumière et du son dans des objets techniques et d'être activées à la main par le mouvement. Mouvement qui influence la composition et le montage et nécessite même un certain doigté.

Les recherches entreprises durant la résidence de prototypage ont donc permis de définir les caractéristiques de l'installation :

- La machine sera composée d'un disque en panneau de bois de mélèze massif qui accueillera sur sa surface la projection du paysage interactif. Ce disque sera installé sur des roulements croisés afin d'être rotatif à la main. Un encodeur rotatif y est relié afin de faire tourner la projection en même temps qu'il tourne. Ses dimensions seront de 2 à 3m de diamètre

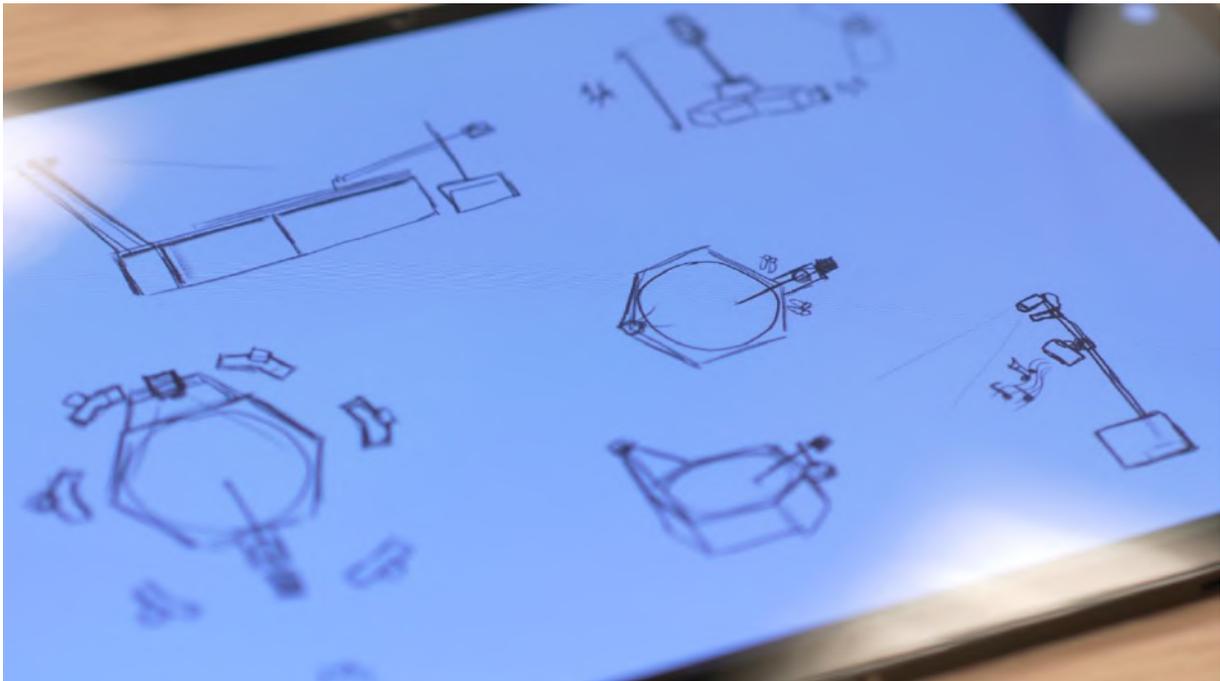
- D'un *bras d'écoute* inspiré du bras de lecture d'une platine vinyle qui, placé au-dessus du paysage, le transforme et permet l'écoute des contenus. Il ne peut accéder qu'à la moitié du disque directement et nécessite d'être couplé avec la rotation de la carte afin d'accéder à la totalité. Il est sur deux axe, l'un vertical permet d'élargir le champ d'écoute ou de zoomer dans le paysage, l'autre est horizontal et déplace l'écoute facilement. Il est équipé d'un capteur IMU ([Inertial measurement unit](#)), d'un encodeur rotatif absolu et d'un capteur de contact (par exemple, [à effet de Hall](#)), le tout reliés à un microcontrôleur type [ESP32](#). Le bras d'écoute est en équilibre et contrebalancé par des poids.



Résidence Prototypage – fabrication du prototype du bras d'écoute, Hexagone de Meylan, © A.Chevalier

- Une tour vidéo dominera l'espace à environ 3m de haut et fera partie de la machine, elle servira à l'accroche d'un vidéoprojecteur 4K en projection zénithal. Elle accueillera aussi en son sein un ordinateur, une carte son et une partie de la scénographie lumineuse de l'objet : lorsque la carte sera tournée, une courroie reliant le disque à la tour entrainera la rotation d'un mécanisme faisant tourner une lumière en son sein projetant des ombres et soulignant le mouvement au sein de la machine. Elle sera construite en bois et acier.

- La machine sera entourée d'une couronne de six modules en bois et acier. Ces derniers servent d'assises et permettent aux publics de rester voir et écouter l'installation manipulée par les autres. Elles contiennent aussi les six enceintes de la multidiffusion sonore immersive et du caisson de grave. Elles accueillent aussi une partie de la scénographie lumineuse car elles s'illuminent pour souligner la rotation de la spatialisation sonore au fil de la manipulation du bras. Elles sont enfin reliées à la tour vidéo par des cordes sur lesquelles sont accrochées des lumières et par lesquels passent les câbles d'alimentation et de signal pour n'en laisser aucun au sol.



Résidence Prototypage, Dessins de recherche Hexagone de Meylan, © We-prod

Ce design intuitif permet aux publics d'identifier tout de suite qu'il s'agit de déplacer le bras d'écoute sur la surface du paysage interactif pour pouvoir l'explorer ainsi que le lien entre la manipulation du bras et l'évolution du son. La légèreté créée par la mécanique des roulements et de contrebalancé du bras donne aussi un côté magique au mouvement dont la légèreté et la fluidité surprend vu la taille de l'objet.

Le côté intuitif et évident de cette interaction se combine avec la manipulation du bras qui projette sur la surface du disque un halo de lumière permettant de visualiser quelle partie du paysage interactif est lue.



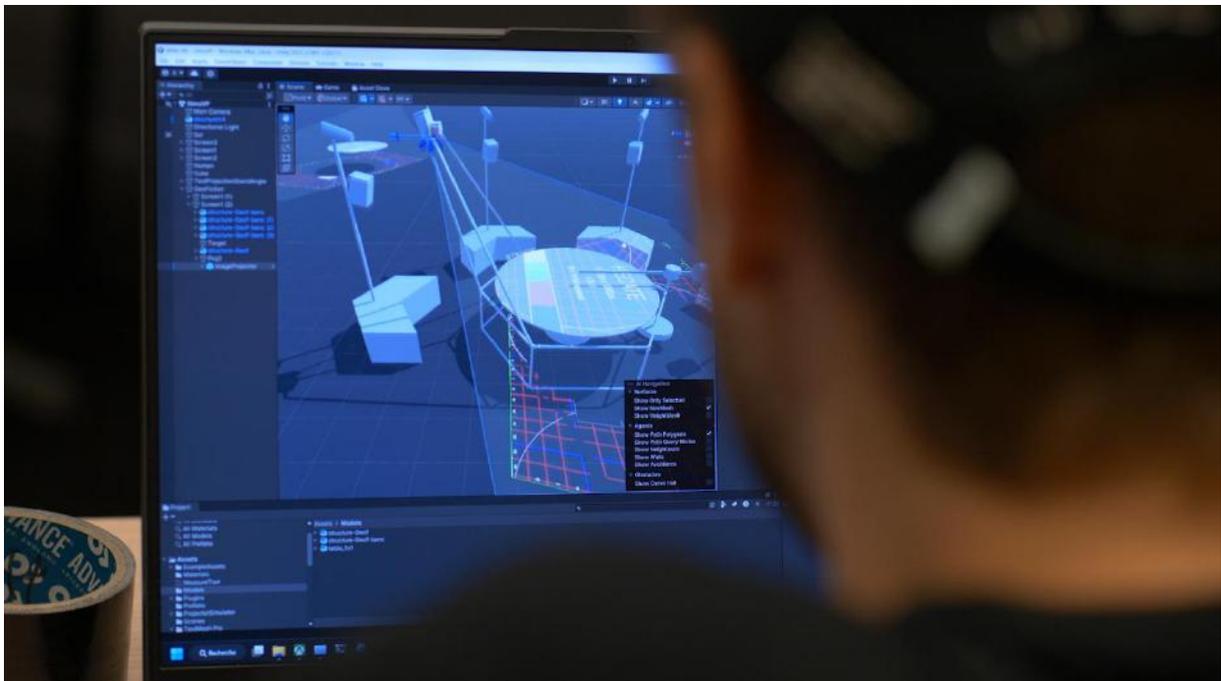
En somme il permet d'incarner le déplacement des spectateur-ice-s à la surface du paysage interactif à la recherche des histoires et sa métamorphose.



Technologie conviviale

Le prototype terminé une nouvelle phase de conception est en cours pour préparer la construction. Elle va unifier l'ensemble des objets pour permettre de créer un espace accueillant invitant à la manipulation et à prendre son temps en utilisant une ambiance lumineuse et sonore tamisée et des matériaux naturels et chaleureux comme le bois massif. (voir modèles 3D en AR dans pièces complémentaires)

Le concept qui unifie en effet les différents éléments de l'espace entourant la machine est l'idée de lui donner les caractéristiques d'une place de village. Les assises qui l'entourent forment un espace au sein duquel il est possible de rester longtemps observer la manipulation de la machine, écouter l'ensemble des histoires et voir la carte se dévoiler au fur à mesure.



Résidence Prototypage, Plan 3D Unity Hexagone de Meylan, © We-prod

Narration immersive

L'ensemble du dispositif va connaître encore de nombreuses évolutions à la suite des phases de construction et de création sur le territoire de Meylan afin de créer une expérience de narration immersive.

Une première évolution est celle de proposer aux publics d'avoir dans leur exploration du paysage interactif un parcours toujours singulier aux personnes qui les ont précédées et qui les suivront. Au-delà de la gestion du *turn-over* auprès de l'installation, cette question permet d'envisager une autre expérience esthétique des contenus de l'œuvre.

L'idée est de placer sur le paysage interactif seulement une partie des geo-fictions enregistrées. Afin que celles écoutées agissent comme des embranchements, révélant et dissimulant d'autres geo-fictions sur la carte. Plusieurs systèmes de hiérarchisation pourront être essayés :

- Créer des suites aux geo-fictions : proposer aux habitant·e·s d'écrire des développements à leur geo-fiction revenant sur le même lieu mais en développant l'avenir qui y est décrit, les modes de vie et d'organisation, la description du paysage. Le tout en plusieurs séquences qui se succèderaient lorsqu'elles sont choisies (avec l'appui par exemple d'un sonal de signature sonore dédiée).

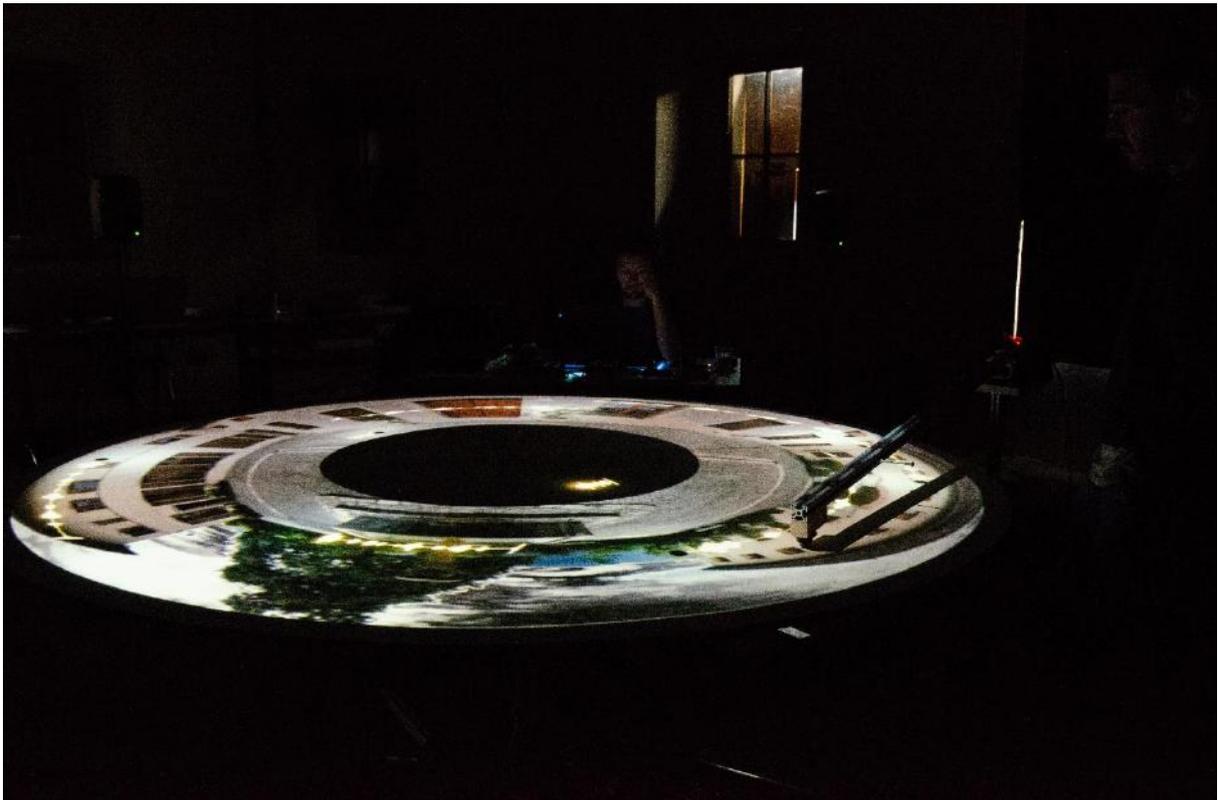


Résidence Prototypage, Visualisation 3D Unity d'interaction Hexagone de Meylan, © We-prod

- Travailler des principes de filtres ou hashtag pour trier les geo-fictions par thématique, dirigeant les publics vers des types de vision de l'avenir ayant des aspects communs entre les différentes fictions.
- Proposer aux habitant·e·s de placer les geo-fictions sur une frise de temps partant d'aujourd'hui et s'éloignant de plus en plus de nous. Cela permettrait que les fictions découvertes s'éloignent ou s'approche de plus en plus de notre réalité et de donner plus de cohérence à l'exploration.

Dialogue virtuel

Les règles qui régissent la diffusion des différentes *geo-fiction* sont établies avec la complicité des habitant·e·s lors du processus de création. Ils et elles seront amené·e·s, en même temps que sont produites les histoires, à définir la topographie et l'organisation des objets sonores sur la surface du paysage interactif qui déclenche la diffusion de leurs fictions. Ce principe propose aux publics de se glisser dans l'imaginaire défini par les habitant·e·s et d'entrer dans une forme de relation virtuelle avec elles et eux par l'intermédiaire de l'installation au centre du dispositif. Les lieux qui ont inspirés les geo-fictions pourront aussi se



Résidence Prototypage, tests de captures 360° Hexagone de Meylan, © A.Chevalier

matérialiser sur le disque du paysage interactif avec les images prises à 360° par les habitant·e·s. Cette apparition pourra être implémenté comme « fin » lorsqu'un nombre important de geo-fictions ont été révélés accompagnés d'une partie de la composition musicale spécifique.

Chronique des Geo-fictions est une expérience hybride à la limite de plusieurs domaines : des arts. Confier aux spectateur·ice·s l'interprétation des imaginaires des geo-fictions les rends acteur·ice·s de leur propre expérience et les immerge dans les histoires. Ce principe rapproche le dispositif des [Serious Game](#), il implique les spectateurs dans la matérialisation des récits de l'avenir inventés par les habitant·e·s et les relie à la réalité d'un territoire.

Calendrier prévisionnel

Recherche et conception

Création du concept – Scène Nationale l'Hexagone, Meylan – 29 juin au 3 juillet 2020

Entre deux épisodes de la pandémie, la Scène Nationale nous a proposé une semaine de résidence durant laquelle ont été interviewés une dizaine d'habitant-e-s sur l'avenir du quartier. Ce sont les premiers pas du projet avant une longue pause.

Résidence de recherche et d'organisation – Atelier L'instant Mobile, Lyon – 27-29 mai 2022

Début de la recherche « à la table » pour partager des sources et discuter du processus de création.

Recherche– Friche Lamartine, Lyon – 24 au 29 octobre 2022

Première résidence d'expérimentation : tests de protocole d'écriture dans l'espace public et essais de principes de jeu sur maquette.

Conception du design d'interaction – Atelier L'instant Mobile, Lyon – 11 au 15 mars 2024

Une semaine de conception et de test des interactions proposées aux spectateur-ice-s pour la création de l'installation.

Conception des protocoles de création de fiction– CCO de Villeurbanne – 29 avril au 5 mai 2024

Une semaine pour la préparation de la création de la méthodologie d'écriture, pour définir les contraintes des geo-fictions et faire les repérages et rencontres sur le territoire du CCO de Villeurbanne.

Expérimentation création protocole carte – CCO de Villeurbanne – 24 juin au 10 juillet 2024

Deux semaines en collaboration avec les habitant-e-s du quartier Cusset à Villeurbanne et l'équipe du CCO La Rayonne pour créer des *geo-fictions*, expérimenter les protocoles. Conclu par une sortie de résidence.

Prototypage, construction et composition

Création du prototype et tests – Atelier Art Science, Scène Nationale l'Hexagone – Salle immersive et plateau de création – 18 au 28 septembre 2024

Douze jours de résidence. Création d'un prototype. Dans le nouvel espace de création de l'Hexagone de Meylan au Clos des capucins transformé en salle immersive pour les tests de diffusion sonore et vidéo immersif.

Week-end d'écriture Geo-fictions test – CCO de Villeurbanne 18 au 20 octobre 2024

Trois jours d'écriture avec des habitant-e-s et complices pour tester le format de marathon d'écriture et d'enregistrement en deux jours et demi.

Design structure et options techniques – Atelier Alex Bourgeois, Générateur 9, Lyon – 7 au 14 octobre 2024

Cinq jours. Conception du design final, des plans, débits commandes du matériel.

Construction – Ateliers Defacto, Les Grandes Locos, Oullins – 4 au 16 novembre 2024

Deux semaines de travail dans les ateliers métal et bois de Defacto.

Composition – Studio d'enregistrement, CCO de Villeurbanne – 6 au 17 janvier 2024

Dix jours de studio pour le compositeur Gahel afin d'écrire la musique interactive qui sera implémenté dans la cartographie.

Création in situ

Résidence week-end d'écriture – Hexagone Scène-Nationale Arts Sciences, Grenoble – 8 au 12 janvier 2025

Deux semaines de création des geo-fictions avec les habitant-e-s du territoire défini. Intégration des contenus puis lancement de la présentation dans le cadre de la Biennale.

Résidence de création – Biennale EXPERIMENTA, Musée Dauphinois, Grenoble – 16 au 29 janvier 2025

Deux semaines de création des geo-fictions avec les habitant-e-s du territoire défini. Intégration des contenus puis lancement de la présentation dans le cadre de la Biennale.

Montage – Biennale EXPERIMENTA, Musée Dauphinois, Grenoble – 1er au 8 février 2025

Résidence de quatre jours. Premier montage de l'œuvre. Tests de fonctionnement et finitions dans l'espace d'exposition.

Diffusion

Biennale EXPERIMENTA – Musée Dauphinois, Grenoble – **8 février – 1er mars 2025**

Première présentation de l'ensemble du triptyque *Les temps rassemblés*, trois semaines d'exposition. (confirmée)

Scène Nationale Malraux, Chambéry – **mars 2025**

Présentation du triptyque *Les temps rassemblés* suite à la présentation au sein du D.A.M.E festival 2025 des deux premiers dispositifs. (confirmée)

Scène Nationale Arts Science, l'Hexagone, Meylan – **avril 2025**

Présentation de *Chronique des Geo-fictions* à la Scène Nationale l'Hexagone de Meylan en partenariat avec l'association Horizon

CCO de Villeurbanne, Laboratoire d'innovation sociale et culturelle – **saison 2025-2026**

Présentation de *Chronique des Geo-fictions* dans le cadre d'un festival. (confirmée)

Le Lieu Multiple, Poitiers – saison 2025-2026

Présentation de *Chronique des Geo-fictions* et organisation d'ateliers adultes autour de la création (PREAC) (confirmée)

Triptyque *Les temps rassemblés*

Chronique des Geo-fictions est le dernier volet d'un triptyque de créations appelé *Les temps rassemblés* qui est réalisé en partenariat avec la [Scène Nationale Art Science l'Hexagone](#) de Meylan à laquelle la compagnie L'instant Mobile est associée.

Le premier, *Mécanique Panorama*, a été créé en 2017, il est suivi de *Mille* en 2023 et se conclura par *Chronique des Geo-fictions* en 2025. Ces trois dispositifs, fonctionnant tous à partir d'un processus d'enquête et de collaboration avec des habitant·e·s, pourront se succéder sur des territoires, chacun faisant état d'un aspect de sa relation au temps et à l'habité par l'image, le geste et le son.

Cette complémentarité des trois dispositifs est pensée aussi comme une écologie et économie de la diffusion des œuvres. La nécessité de recréation des contenus pour chaque territoire crée des liens profonds et implique les populations d'une manière de plus en plus profonde. L'instant Mobile cherche ainsi une certaine rationalité dans sa mobilité qui laisse une trace durable dans chaque territoire.

Chronologie

Chronique des Geo-fictions fait partie de ces projets qu'on qualifie ces derniers temps de « zombis ». L'idée est née durant la pandémie en 2020, nous avons reçu un appel de la direction du théâtre l'Hexagone de Meylan, nous proposant de venir faire une résidence de recherche chez eux sur les temps dégagés par la déprogrammation de leur saison. Elle a eu lieu en juillet 2020, nous permettant pendant une semaine d'interviewer des habitant-e-s du quartier des Aiguinards sur leur vision de l'avenir du quartier.

Mais l'ancienne direction de l'Hexagone se met en arrêt maladie longue durée, les autres partenaires acquis au projet nous mettent en attente à cause des reports qui s'accumulent et presque un an se passe sans que nous puissions reprendre la création.

Bien des raisons auraient poussé à enterrer ce projet pour « passer à la suite ». Mais nous avons décidé à l'inverse de le mettre en sommeil un an de plus afin de passer le bouchon de la reprise. Nous permettant aussi de rêver que ce projet s'articule dans un cycle sur la ville appelé *Les temps rassemblés*, regroupant trois installations créées par la compagnie.

Partenariats

[Scène Nationale Art Science](#) – L'Hexagone de Meylan – Coproduction, accueil en résidence et diffusion

Arnaud Chevalier est artiste associé à la Scène Nationale jusqu'à la saison 2024-2025. Aide à la production et à la diffusion.

[La Rayonne](#) – Salle de concert et culturel – Accueil en résidence.

La Rayonne accueillera deux résidences et mettra l'équipe en relation avec des groupes d'habitant·e-s du quartier. Une diffusion chez eux est aussi en discussion.

[Friche artistique Lamartine](#) – Lyon – Accueil en résidence

L'instant Mobile est membre. Accueil de deux résidences dans l'espace art numérique Kinéscope.

[Malraux Scène Nationale de Savoie](#) – Chambéry – Diffusion

A la suite de l'accueil des créations de Mille et de Mécanique Panorama, Malraux renouvelle son soutien pour accueillir Chroniques des Geo-fictions en 2025.

[DRAC](#) Auvergne Rhône Alpes et la [Région](#) Auvergne Rhône Alpes – Partenaire financier et conseil

Chronique des Geo-fictions est lauréat de l'appel à projet [SCAN] 2021 pour la partie recherche et lauréat du [SCAN] 2023 pour la suite de la production.

[Groupe des 20](#) – Route des 20 Edition janvier 2024 – Aide à la diffusion et à la production

La compagnie a participé à la Route des 20 Auvergne Rhône-Alpes le 11 janvier 2024 pour présenter une « Maquette » de Chronique des Geo-fictions. Plusieurs liens ont été établis suite à l'évènement en vue de diffusion futures.

[CNC – Fond d'aide à la création immersive](#) – Préproduction

Chronique des Geo-fictions est lauréat de l'appel à projet 2024.

Education artistique et culturelle

Atelier Le temps long de la ville

Lycée Emmanuel Mounier – Grenoble – mars 2021



**1ere et Terminal Spécialité
Arts Plastiques**

**Atelier réalisé par Arnaud
Chevalier & Aurélien Conil**

35 heures

Résumé :

Travailler avec deux classes sur la production d'œuvres de fiction liées à l'avenir du quartier environnant leur établissement

dans 60 ans.

Les élèves conceptualisent, scénarisent, scénographient une œuvre en se répartissant les tâches comme un collectif afin d'arriver à la production d'une installation artistique.

Le travail commence par un temps de présentation du projet, d'un certain nombre de références artistiques et par des jeux/exercices se déroulant dans l'établissement. Un deuxième temps est ensuite consacré à une sortie, appelée Dérive photographique, où les élèves vont arpenter le quartier entourant l'établissement pour prendre des images. Ces images sont utilisées et modifiées afin de créer des Micro-fiction : sorte de petites fictions de l'avenir du quartier.

Aboutissant à la création d'une exposition des fictions dans une structure en bois dessinée et construite par les élèves.

Acquis : Scénarisation, utilisation de logiciel d'édition photo, impression et collage, design et construction bois, présenter un projet artistique.

<https://vimeo.com/535747025>

En partenariat avec la SN théâtre l'Hexagone de Meylan, la Région Auvergne Rhône Alpes et la DRAC Auvergne Rhône Alpes



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/>



Arnaud Chevalier. Son parcours le place au carrefour du vivant et de l'espace, 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 Meysat, Magali Berruet, Étienne Gaudillère, Jean-Christophe Vermot Gauchy, Marion Lévêque, Jordi Gali, ... 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.



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·rice·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.



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 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.

Partenaires

Geo-ficton reçoit le soutien de



Malraux.
scène nationale
chambéry savoie



PRÉFET
DE LA RÉGION
AUVERGNE-
RHÔNE-ALPES

Liberté
Égalité
Fraternité

GROUPE **DES** **20**
SCÈNES PUBLIQUES EN AUVERGNE-RHÔNE-ALPES



Avec la complicité de :

FRICHE
ARTISTIQUE
LAMARTINE

LA RAYONNE

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

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

contact@linstantmobile.fr

www.linstantmobile.fr

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