



L'Avant-Scène Cognac présente

# Le Récit des Multitudes

9h32

Sachez que nous nous sommes déjà croisés.

Dans les semaines à venir, je serai parfois juste à côté de vous, comme une présence que vous sentirez, sans la voir.

Essayez de me trouver. Je serai la silhouette qui disparaîtra au coin de la rue, au moment où vous lèverez le regard.

Le passager de cette voiture, qui vous dépasse. Le passant qui se hâte, au loin, ou le promeneur du dimanche.

Cherchez-moi autour de vous.

Téléchargez  
gratuitement  
l'application



L'AVANT-SCÈNE COGNAC

# *Le Récit des Multitudes* | Présentation

## **La genèse**

L'Avant-Scène Cognac construit depuis 2015 une proposition singulière destinée à faire du théâtre un lieu de vie porté par l'agir collectif et la transition numérique.

Amplifiée et accélérée depuis la pandémie, cette transition questionne l'institution théâtrale, la relation au public, mais aussi les modalités de création, de production et de diffusion des arts vivants. Le projet *Récit des Multitudes* (RdM) expérimente des réponses à ces questions.

## **Le projet**

*Le Récit des Multitudes* est une application pour smartphone associant contenus artistiques et espace public, au croisement du feuilleton littéraire, du jeu vidéo et du géocaching.

Au départ, il y a une histoire qui se présente sous la forme de courts fragments appelés « cartes ». Cette histoire progresse selon trois paramètres :

- Les choix du lecteur, dans la tradition de la littérature potentielle : continuer ou pas, prendre telle ou telle bifurcation,
- Des quêtes à accomplir en se déplaçant physiquement, vers une boîte aux lettres de la Poste ou un banc public par exemple,
- Des interactions en temps réel avec l'environnement, grâce à la géolocalisation et l'envoi de notifications (le passage d'un bus, un personnage « croisé » dans la rue).

Techniquement, l'application repose sur un algorithme générant des textes différents en fonction de ces paramètres. *Le Récit des Multitudes* répond ainsi à une vieille utopie de la littérature celle où le récit s'adapte à la situation du lecteur.

L'interface, qui permet de visualiser les participants connectés et leurs dernières interventions, crée la communauté du *Récit des Multitudes*.

Son principe : déployer une fiction numérique addictive dans les rues de la ville.

Son moteur : le désir. De savoir ce qui va se passer et comment ça se termine, de voir d'un autre œil le mobilier urbain ou tout un quartier, d'apprendre qui a fait quoi autour de soi.

L'objectif : faire lire, marcher, rêver, rire ou frémir.

L'immersion est uniquement textuelle, décuplant l'imagination : les mondes imagés des jeux vidéo sont contraints tandis que ce que l'on voit à l'évocation d'un mot est potentiellement sans limites et propre à chacun.

## **L'expérience**

Vous téléchargez le *Récit des Multitudes*, créez un pseudo, acceptez les notifications et la géolocalisation. L'aventure commence.

Où que vous soyez, chez vous, au café ou ailleurs, vous parcourez les premières cartes, lisibles en un scroll ou deux, qui vous promettent une révélation, en empruntant par exemple aux codes

du roman d'espionnage. La première quête vous propose bientôt de rallier l'une des boîtes aux lettres signalées sur une carte OpenStreetMap. Vous vous lancez aussitôt et marchez nez au vent, dans la direction indiquée. Vous n'avez pas encore rejoint votre destination quand soudain au niveau de l'abribus, votre poche vibre. Première notification : « Nous venons de nous croiser. Vous ne m'avez pas vu mais je sais qui vous êtes et où vous allez. Je vous conseille de modifier votre itinéraire. » Vous voulez savoir pourquoi ?

### **Les lieux**

Le premier *Récit des Multitudes* sera lancé en juin 2021 dans les rues de Cognac à l'occasion du festival *Coup de Chauffe*.

Pensée comme une ressource, l'application peut se décliner en tout lieu et sur différentes temporalités : dans un théâtre le temps d'une saison, sur un festival pour un week-end, dans un musée, une médiathèque et tout équipement ou espace public en quête d'une expérience artistique et ludique 2.0.

À chaque projet son auteur·trice pour créer de nouveaux contenus. La fabrication d'un nouveau *RdM* s'ajuste à toutes les configurations : résidence pour produire un texte *in situ*, création au long cours sur une saison, commande ponctuelle pour un événement.

### **Les publics**

L'application s'inscrit dans une stratégie de conquête de nouveaux publics, en phase avec les usages numériques. L'enjeu s'est renouvelé depuis que la pandémie contraint voire interdit le rassemblement physique. Le *RdM* teste une autre manière de produire du collectif autour d'une proposition artistique.

A la différence des spectateurs en salle, la communauté des participants existe indépendamment du regroupement dans un lieu et sur un temps donné. Le public n'a plus à franchir la porte d'un lieu culturel pour bénéficier de ses propositions : il s'en empare où et quand il le souhaite.

A la fois lecteurs, acteurs et utilisateurs de l'application, les participants au *RdM* deviennent en outre des données numériquement traçables, ce qui leur confère une nouvelle visibilité.

### **Les créateurs**

Aux côtés de Stéphane Jouan, le directeur de l'Avant-Scène Cognac et de son équipe, Eli Commins, l'auteur du premier récit, suit le projet depuis sa phase exploratoire. Dramaturge, anciennement chargé des politiques numériques au sein de la DGCA\* au Ministère de la Culture, il est le directeur du Lieu Unique, scène nationale de Nantes.

Le développement de l'application a été réalisé par Jean-Noël Heyraud et le design de l'interface ont été confiés au directeur artistique Emmanuel Debien, diplômé des arts décoratifs de Paris.

\*DGCA : Direction Générale de la Création Artistique