

He was Here! : voyage expérimental dans un ARG de digital street art

Sophie Daste

Artiste-Doctorante au sein de l'équipe de recherche TEAMeD (Théorie, Expérimentation, Arts, Médias et Design) – anciennement EdNM (Esthétique des Nouveaux Médias) sous la direction de Jean-Louis Boissier, rattachée au Laboratoire AI-AC (Art des Images et Art Contemporain) de l'université Paris 8.
Membre de l'OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines).

Mots-clefs : expérimentation ; mobile ; digital art ; street art ; Alternative Reality Game (ARG).

Les analyses prévisionnelles de l'International Data Corporation estiment le nombre de possesseurs de smartphone aux environs de 2 milliards dès 2015¹. Dans ce monde ultra-connecté, nous nous intéressons à marier la culture mobile à celle de la rue au travers du projet He was Here! (HwH!). We found Him (WfH) est un collectif anonyme à la dynamique participative.

Le projet HwH! se réfère à l'œuvre de Martin Handford, nommée dans sa version francophone, « *Où est Charlie* »². Martin Handford illustre sur des doubles pages des foules, au sein desquelles est dissimulé son personnage fictionnel « Charlie ». Le personnage est identifiable pour le lecteur-joueur grâce à son habit rayé rouge et blanc. Sortant la fiction de l'objet 'livre', le collectif WfH propose le monde comme nouveau terrain de jeu avec les 6 milliards d'habitants comme foule mobile. He was Here! est une réponse à la question posée en 1987 par Martin Handford et propose de suivre « Charlie » à la trace.

ARG est l'acronyme d'*Alternative Reality Game* et désigne en français un jeu à réalité alterné. Ce type d'expérience propose au joueur d'ajouter un calque de fiction à leur vie tangible. L'unique règle du jeu de HwH! se base sur le fait que « Charlie » répond à une caractéristique physique fixe : son haut de vêtement doit être rayé de manière égale de rouge et de blanc. En dépit de son âge, de sa corpulence, de son sexe, de sa couleur de peau... toute personne correspondant à ce critère vestimentaire devient l'incarnation de « Charlie ». L'application mobile de HwH! est téléchargeable sur smartphone ou tablette. La page d'accueil est une carte interactive. Des marqueurs rayés de rouge et de blanc indiquent des positions. Ces marqueurs montrent l'emplacement de QRCode (*Quick Response Code*). Ces QRcodes sont placés dans la rue, à l'endroit où « Charlie » a été vu. En scannant le QRcode, le joueur voit apparaître la photographie de « Charlie » attestant de sa présence en cet endroit. La photographie s'affiche sur son smartphone et prend sa place au sein de la collection du joueur. Les QRcodes sont numérotés déterminant une chronologie aux allées et venues de « Charlie ». En raison de leur nombre croissant, les QRcodes deviennent un motif urbain (*patterns*) identifiables et identifiés comme le schème street art de « Charlie ». La nature digital art du projet se manifeste dans l'usage multiple du smartphone : application mobile, lecture des QRcodes et prise de vue photographique. Dans le cadre du projet HwH!, chaque joueur peut participer à l'effort du collectif We found Him. Et à son tour traquer « Charlie » dans la rue, le photographier et l'envoyer via l'application. Un nouveau QRcode sera placé à cet endroit.

HwH! propose donc à sa communauté de joueur un voyage expérimental dans un ARG de digital street art. HwH! est en cours d'expérimentation dans plusieurs villes (Paris, Angoulême, Montpellier et Tokyo). Son étude se fera au travers d'une première partie expliquant le poïésis et d'une seconde partie traitant de l'esthesis.

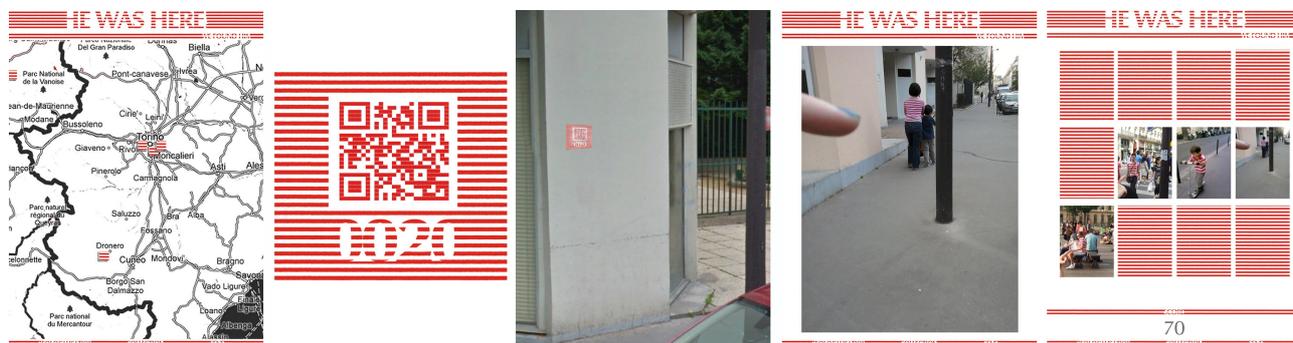
L'esprit du joueur est conditionné pour répondre aux stimuli visuels des rayures rouges et blanches. Il vit désormais en alternance avec ce monde persistant. Les joueurs sont impliqués dans un jeu sans fin : tout comme « Charlie » peut avoir 6 milliards de visages, il peut exister 6 milliards

1 <http://www.idc.com>

2 Where's Wally? est le titre original de l'œuvre de Martin Handford (1987 - 2009)

de joueurs. « Charlie » est un être métamorphe ubiqué aux possibles multiples, en sortant du livre pour devenir mobile, il altère la réalité.

Ni le joueur ni « Charlie » ne correspondent à un type précis, l'un est un simple possesseur de smartphone, phénomène social allant vers une démocratisation des pratiques, l'autre porte un habit rayé uniformément de rouge et de blanc.



BIBLIOGRAPHIE :

Allard-Chantal, Laurence. « Le spectateur de la fiction interactive. Vers un modèle de culture solipsiste ? » - Beau Franck, Philippe Dubois et Leblanc Gérard (dir.), *Cinéma et dernières technologies*. Bruxelles : De Boeck et Larcier-INA, 1998.

Cros, Edmond. *La sociocritique*. Paris, France : Editions L'Harmattan, 2003.

Handford, Martin. *Où est Charlie ?* Édition : Nouv. éd. Paris : GRUND, 1998.

Invader, Space. *L'invasion de Paris : Volume 1 et 2*. Contrôle P. Paris : Franck Salma, 2009-2012.

Jenkins, Henry. *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*. Armand Colin, 2013.