

PRISME 7, LE PREMIER JEU VIDÉO DU CENTRE POMPIDOU

Prisme 7, entre médiation et démocratisation culturelles et œuvre d'art, propose une immersion dans 40 œuvres des collections du Centre Pompidou pour des joueurs à partir de 12 ans.

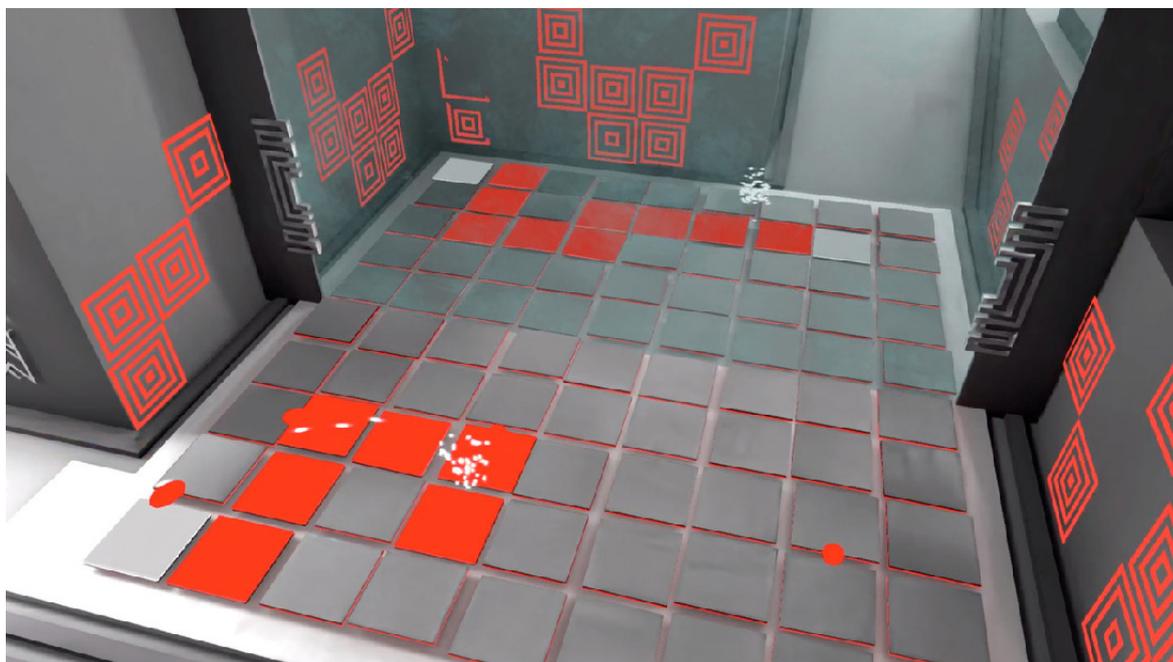
Entretien par **Nicolas Peyre**, enseignant-chercheur (Université Toulouse I Capitole) avec **Émilie Bonnet** une des trois cheffes de projet à coordonner la production du jeu pour le Centre Pompidou et **Olivier Mauco**, *game director* du jeu et co-producteur (avec Abdel Bounane de Bright), président de Game in Society et enseignant à SciencesPo.

Nicolas Peyre : Comment définiriez-vous ce premier jeu vidéo du Centre sorti le 24 avril 2020 ?

Émilie Bonnet : Nous pouvons considérer *Prisme 7* comme un outil de médiation, un médium permettant de faire le lien entre le public et les œuvres. Il permet en effet au public de découvrir le Centre Pompidou et ses collections à travers une sélection de 40 œuvres majeures de l'histoire de l'art moderne et contemporain. Il est aussi un moyen de garder le lien avec le public. L'idée initiale était de proposer une rencontre inversée, autrement dit de faire en sorte que le musée aille à la rencontre du public et ne pas attendre que le public vienne au musée. Cet objectif a pris d'autant plus d'importance durant la période de confinement, période où nous avons effectué le lancement du jeu. Il faut également souligner qu'il est un médium accessible à tous dans la mesure où il est gratuit et téléchargeable depuis le site internet du Centre Pompidou. Cela reflète l'une des préoccupations majeures de notre institution : rendre l'art accessible à tous. *Prisme 7* peut également être considéré comme une création artistique à part entière de par sa qualité esthétique et technique. Sa création a nécessité plusieurs mois de travail et une collaboration avec de nombreux acteurs

de disciplines variées (*game designer*, développeurs, designer sonore, enseignants, chargés de production, historiens de l'art, etc.). Enfin, nous pouvons considérer ce jeu comme un outil innovant, qui sort de l'ordinaire étant donné qu'il est le premier jeu vidéo créé par le Centre Pompidou et par une institution muséale à l'échelle internationale. Il montre ainsi notre volonté de décroiser les disciplines et de créer plus particulièrement une passerelle entre le monde de l'art et le monde du jeu vidéo.

Olivier Mauco : *Prisme 7* est un jeu sur l'art moderne et l'art contemporain qui offre une balade au sens numérique, une expérience de déambulation dans des univers inspirés des collections du Centre Pompidou et structurés autour de thématiques comme la lumière et la couleur. Donc, c'est à la fois un jeu, une expérience ludique et une visite dans laquelle vous allez gagner des informations sur une quarantaine d'œuvres qui sont des œuvres phares de la collection que vous pourrez ensuite revoir au Centre. Et c'est un outil de médiation aussi. C'est quelque part aussi une œuvre de création. Ce n'est pas un petit jeu ludo éducatif avec un personnage qui dit « *tiens, bonjour, ceci est un œuvre* ». Ils ont fait confiance et



Extrait du jeu vidéo
Prisme 7.
© Centre Pompidou

c'est super pour le jeu vidéo, pour nous et pour le Centre, parce que c'est reconnaître les propriétés du média qui peut être au service de la médiation artistique et culturelle et même exprimer des choses. Qu'une institution comme ça s'en soit emparé, c'est une opportunité énorme.

L'objectif, c'était de sortir le musée hors des murs. Ça c'est un gros point, aller chercher les publics là où ils sont, plutôt que de les faire venir. C'était un point très, très important. Il s'agissait de parler à ces publics-là. De penser le jeu vidéo comme média et comme médium et comme espace même de pratique et écosystème de contenus, avec ses expositions, ses salons, sa presse spécialisée, il fallait les aider à rentrer dans cet écosystème. Et ensuite, il y avait l'idée aussi de proposer un langage, une forme, un médium qui parle, qui puisse parler et qui soit compréhensible par ces publics-là, et donc de proposer quelque chose, déjà de plaisant. Donc, c'est aussi créer un désir, du plaisir et de les décomplexer par un langage qui leur parle.

NP : Quel est le public ciblé ?

EB : *Prisme 7* s'adresse au jeune public de niveau collègue et lycée. Ce critère fut essentiel dans le cahier des charges de ce projet financé dans sa totalité par le ministère de l'Éducation nationale. Nous avons notamment fait en sorte que la durée du jeu soit estimée à une heure, durée applicable dans un contexte d'utilisation en classe. Nous

avons également élaboré un certain nombre de ressources pédagogiques à destination des enseignants. Évidemment, *Prisme 7* est par extension adapté aussi aux adultes.

OM : Le premier cœur de cible c'est du 12-17 ans parce c'est diffusé pour partie via le ministère de l'Éducation, sur sa plateforme Éduthèque ; les professeurs d'arts plastiques devraient l'utiliser ensuite comme ressource pédagogique pour leurs cours. C'est un point un important. On l'a fait aussi pour eux, très clairement. Ensuite, les mécaniques de jeu font qu'il n'y ait pas un gros « coût d'entrée » dans le jeu. Ce n'est pas un truc qui nécessite, ce que l'on appelle des *skills* ou des compétences cognitives et motrices ou une culture du jeu pour y arriver. Donc, fondamentalement, c'est un jeu qui est jouable dès lors que vous pouvez jouer aux jeux vidéo jusqu'à pas d'âge. Et il s'avère qu'il y a beaucoup de gens qui ne jouaient pas forcément ou qui sont assez âgés qui jouent et qui prennent du plaisir. Et paradoxalement, c'est un jeu qui démocratise aussi le jeu vidéo pour les publics qui n'ont pas l'habitude. C'est ça toute l'ambivalence du sujet, toute l'ambivalence de la démarche. C'est qu'à la fois c'est un jeu, qui prend l'art et qui lui donne une autre médiation et, c'est une opportunité aussi pour le jeu vidéo pour montrer à ces publics de l'art moderne et contemporain, qu'il n'y a pas que des jeux de tirs ou des jeux de foot.

NP : Quel a été très concrètement votre rôle dans la conception de ce jeu en lien avec le Centre ?

OM : Alors, au quotidien, il y a d'abord un travail de mise à niveau réciproque de ce qui est à la fois, leurs enjeux de médiation et de contenus, et ce qu'est un jeu, comment ça se travaille, comment ça s'écrit. Donc, au concret, premièrement, on a toujours une étape de création du concept général. Ensuite, on va commencer à travailler sur des thématiques bien précises, donc, décliner cela en niveaux. On travaille des personnages. On a fait beaucoup de recherches graphiques, esthétiques sur le personnage moléculaire. À la fois on avait, et le Centre avait, le souhait de ne pas proposer un personnage classique de jeu vidéo d'où la proposition de ce nuage de lumière, ces points, ces molécules... Ça c'est important. Ils avaient l'expertise du savoir en matière d'art et nous, on l'avait dans la matière de création de jeux, ce qui fait qu'on avait une espèce de partenariat qui s'est instauré en fait de co-conception d'écriture commune. C'est assez important parce que ça a permis d'aller aussi loin et assez vite, puisqu'il n'y avait pas empiètement, il n'y avait pas d'hésitation.

Les périmètres de Bright c'était tout ce qui est visuel, art visuel, 3D etc. et nous, c'est « game », c'est tout ce qui était expérience globale, mécanique de jeu, et ensuite structuration des univers et enfin développement. Même si en fait, ça c'était initialement, car après on a fusionné nos équipes. Ça aussi sur l'organisationnel c'était important. Une équipe avec un chef de projet qui utilisait les ressources mutualisées de chacun. On a également collaboré avec un designer sonore de d'Ircam Amplify pour la réalisation de la partie sonore qui accentue l'immersion dans le jeu.

NP : Avez-vous rencontré des difficultés en tant que concepteur de jeu vidéo ?

OM : La difficulté était de produire quelque chose avec une vraie esthétique. Un parti pris esthétique fort, avec des enjeux... On a eu de vraies réflexions sur les limites de l'écran, pour reproduire très clairement des choses comme la matière, qui ne permet pas de traduire aussi bien que le touché d'un tissu, d'un tableau, d'une pierre. C'est très important de considérer qu'il y a un prisme, un biais par l'écran, par la façon dont l'image est traitée. Donc, on a plutôt pris le parti à l'envers. On s'est dit, puisque ça sort de l'écran vidéo, on va utiliser à fond les enjeux de lumière, de contraste, de brillance etc., donc on a travaillé la matière écran. Ça c'était le gros défi tout en faisant des choses qui fonctionnent sur tous les dispositifs : téléphone, ordinateur de « monsieur et madame tout-le-monde ».

Ce qui est compliqué c'est que ça pense le média « muséée », le musée comme plateforme presque, un musée comme média producteur de contenus et de contenus dans un espace qui n'est pas forcément celui qui est leur espace naturel, qui est le web et le numérique, et tous ces écosystèmes-là qui sont assez complexes... parce que produire sur Android, sur Google, sur Apple, sur Steam la plateforme de jeu, ce n'est pas les mêmes logiques, ce n'est pas les mêmes manières de faire, c'est plein d'espaces sociaux, culturels, communautaires avec leurs logiques, leurs savoir-faire, leurs pratiques... Et quand on sort le musée des murs, c'est aussi rencontrer d'autres espaces. Et c'est ce gros challenge qui est la clef des évolutions à venir. C'est un vieux débat, je le sais bien, mais à l'heure du web et on l'a vu avec le confinement, c'est d'autant plus important.

NP : Est-ce que vous aviez aussi, en termes de médiation, pensé ce jeu en lien avec le Centre Pompidou à Shanghai et à Málaga ou pas du tout ?

EB : Le jeu a été conçu pour le public français. Mais nous avons en effet comme objectif de le déployer dans un second temps sur la scène internationale. Nous avons donc effectué une traduction du jeu en anglais, en chinois et en espagnol. Ces nouvelles versions accentuent le lien avec les antennes du Centre Pompidou à Shanghai et à Málaga.

NP : Comment et à partir de quels critères vous êtes vous fondés pour choisir les 40 œuvres présentes dans le jeu ?

EB : L'idée initiale était de mettre en lumière les collections du Centre Pompidou. Celles-ci étant très vastes, nous avons décidé de sélectionner des artistes iconiques et de révéler un panorama de l'art moderne et contemporain. La sélection des artistes fait écho au parcours de visite intitulé « VIP » (*Very important pieces*) qui rassemble tous les chefs d'œuvre de l'histoire de l'art. Le choix des 40 œuvres a ensuite découlé de notre volonté d'aborder deux grandes thématiques artistiques, celle de la couleur et celle de la lumière.

NP : Quels sont les premiers retours ?

EB : Pour le moment, nous avons atteint les 28 000 téléchargements, ce qui est un chiffre considérable dans la mesure où *Prisme 7* a été lancé récemment. Nous avons reçu une très bonne réception de la part du public (public du monde de l'art et public *gamer*) notamment parce qu'il est le premier jeu vidéo créé par un musée à l'échelle internationale. Ce succès a été possible grâce au travail

d'accompagnement de la Direction de la communication du Centre Pompidou et au précieux suivi d'une attachée de presse indépendante spécialisée dans le jeu vidéo.

OM : On a reçu énormément de retombées de presse, plusieurs centaines d'articles... 400, 500 articles de presse, *news*, des vidéos... On a des blogueurs qui font des trucs. Et c'est hyper intéressant parce qu'il y a eu, par exemple, des gens qui ont fait des podcasts. Il y en a un sur Twitch qui a fait huit heures sur le jeu, à commenter, à aller chercher les œuvres, les références, c'est magnifique. Et, au-delà de notre cœur de cible, ça plaît aux gens qui aiment les jeux « expérientiels », ce qui est le marché du jeu vidéo indépendant. En fait, les gens, ce qui est assez surprenant, auraient aimé un truc encore plus pédagogique. Et les joueurs, les « gamers », ils disent « *on aurait voulu encore plus de trucs sur l'apprentissage, parce que nous l'art moderne, on connaît pas* ». Ça veut dire que ça leur a donné envie et que ça montre qu'ils s'y intéresseraient, et que c'est toujours un peu le syndrome quand vous faites un jeu vidéo et que vous êtes une institution, qu'il y a de la pédagogie, vous essayez qu'elle ne soit pas trop « *obvious* », mais aussi quelque part... est-ce que c'est une approche élitiste... c'est peut-être encore un

tout petit peu élitiste sur les contenus. Parce que ça suppose aussi la médiation... c'est ça qui est toujours compliqué. C'est que c'est un jeu qui doit aussi être médié ou intermédié par les professeurs, donc il y a une vraie explication derrière. En auto-portance pure, jouer tout seul, apprendre à découvrir, c'était peut-être un peu aride quand on ne connaît pas.

NP : Comment pensez-vous la suite ?

EB : Nous avons réalisé un dispositif de présentation en collaboration avec un artiste designer afin de mettre en lumière les coulisses du projet et le processus de création du jeu. Ce dispositif *Prisme 7* a vocation à être présenté *in situ* mais également hors-les-murs, en itinérance dans les antennes du Centre Pompidou, dans les établissements scolaires et dans les structures parte-naires. Une manière pour le musée d'aller à la rencontre des visiteurs et de renforcer son lien avec les publics. . Enfin, nous souhaiterions développer des ressources et des actions complémentaires autour du jeu, comme par exemple des interviews des développeurs, un parcours de visite au musée autour de *Prisme 7*, etc. Donc affaire à suivre.



VIENT DE PARAÎTRE

Conçue par l'Ocim en collaboration avec France Édition, la 24^e édition de l'Annuaire des fournisseurs des musées recense l'ensemble des fournisseurs et prestataires de service qui œuvrent pour et avec les musées.

Diffusé **gratuitement** à toutes les institutions muséales francophones, l'Annuaire 2021 est également consultable sur www.ocim.fr

France Édition

79 avenue Alfred Kastler - CS 90014 - 66028 Perpignan cedex - téléphone + 33 4 68 66 94 75 - francedit@francedit.com