



7 PRISME /

Communiqué
de presse

Avril 2020

**Direction de la communication
et du numérique**

75191 Paris cedex 04

Contacts presse

Centre Pompidou

Directrice

Agnès Benayer

T. + 33 (0)1 44 78 12 87

agnes.benayer@centrepompidou.fr

Attachée de presse

Marine Prévot

T. + 33 (0)1 44 78 48 56

marine.prevot@centrepompidou.fr

Ak&Co Pr

Attachée de presse

Anne-Karine Denoble

T. + 33 6 18 46 40 25

akdenoble@akandco.fr

centrepompidou.fr

Réalisé grâce au soutien du ministère
de l'Éducation nationale et de la
jeunesse.



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

En partenariat avec Ircam Amplify.



Le Centre Pompidou lance son premier jeu vidéo

Le Centre Pompidou lance **Prisme7**, son premier jeu vidéo. Disponible à partir du 24 avril 2020, il invite le public à découvrir et à interagir avec des œuvres majeures de la collection du Musée national d'art moderne. Conçu en association avec Olivier Mauco de Game in Society et Abdel Bounane de Bright, Prisme7 propose aux joueurs, à partir de 12 ans, une immersion dans un univers artistique et poétique.

Jeu de plateforme ludique et pédagogique, disponible gratuitement sur mobile (IOS/Android) et ordinateur (PC/Mac), Prisme7 s'adresse aux adolescents et aux adultes désireux d'appréhender la création moderne et contemporaine. Naviguant entre couleur et lumière, le joueur explore un organisme qui se construit au fil des découvertes des caractéristiques plastiques et sensorielles des œuvres. Il progresse dans le jeu en interagissant avec *Le Rhinocéros* de Xavier Veilhan, *New York City* de Piet Mondrian, *Big Electric Chair* d'Andy Warhol, ou les célèbres « tuyaux » du bâtiment du Centre Pompidou conçu par le duo d'architectes Renzo Piano et Richard Rogers. Après un premier niveau d'introduction (apprentissage du *gameplay*¹), six univers de jeu donnent à explorer une sélection de 40 œuvres emblématiques de la collection du Centre Pompidou, à travers les relations entre couleur et fonction, couleur et émotion ou encore lumière et immersion. Prisme7 propose également une immersion sonore, conçue pour le jeu par Ircam Amplify, filiale de l'Ircam, mettant en avant la création actuelle en design sonore. Le personnage de Prisme7 est représenté par une entité de molécules lumineuses. Le choix de cet avatar résulte d'une volonté de neutralité, délaissant les représentations traditionnelles présentes dans l'industrie du jeu vidéo (figure humaine, animale ou hybride) afin que chaque joueur puisse s'identifier.

Prisme7 a été conçu grâce au financement de l'appel à projet « Services innovants numériques Éduthèque » (SINÉ) du ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, qui vise à soutenir des projets novateurs à destination des enseignants et de leurs élèves avec le concours de start-up ou de PME du numérique.

¹ Principe et mode de jeu

« Et si le jeu vidéo était aussi capable de jouer avec les règles de l'art, d'en challenger les canons ? Nous avons comme démarche de game designers de produire une œuvre contemporaine qui s'inscrit dans l'histoire de l'art. Car, qui de plus joueur avec la réalité qu'un artiste ? »

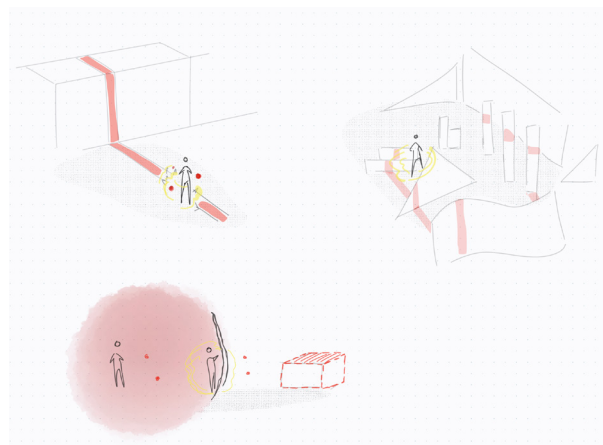
Olivier Mauco, game director de Prisme 7, président de Game in Society et co-producteur

Le gameplay

Le joueur avance et évolue dans les différents univers virtuels en collectant des orbes² rouges (fonctionnant comme des réservoirs de points) présents sur son passage. Des actions en relation avec les caractéristiques plastiques prégnantes des œuvres (ombre portée, composition en miroir...) sont proposées afin de sensibiliser le joueur à la création artistique et permettre une meilleure compréhension des œuvres.

Au fur et à mesure de son parcours et des univers franchis, le joueur collecte des œuvres, se constituant ainsi une galerie virtuelle personnelle.

Favorisant la découverte par le faire, les mécanismes de jeu s'appuient sur un schéma progressif : observer, comprendre, déconstruire, créer.



Travaux préliminaires dessinés - Prisme7
© Bright & Game in Society

OBSERVER

- Où suis-je ?
- Que vois-je ?
- Que dois-je faire ?



COMPRENDRE

- Comment progresser, me diriger ?
- Quels sont les éléments interactifs ?
- Que m'évoquent-ils ?
- Quelles sont mes possibilités d'actions ?



DÉCONSTRUIRE / HACKER

- Quels sont les obstacles ?
- Comment les contourner ou les franchir ?
- Quels sont les apprentissages de cette réflexion ?
- Quelles sont les contreparties à l'échec ?



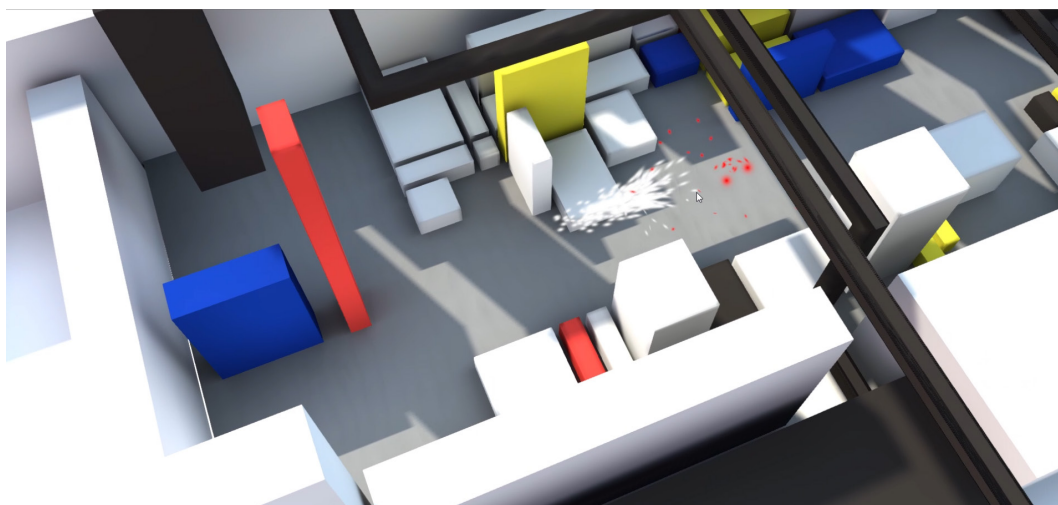
CRÉER

- Quelles déformations/interactions j'effectue sur l'environnement ?
- Quels raisonnements j'utilise pour arriver à mes fins ?
- Qu'est-ce que je mémorise de l'expérience pour ma progression ultérieure dans le niveau ?

« Le jeu vidéo est l'une des dernières formes artistiques de notre culture, mais paradoxalement, aucun jeu n'avait jusqu'à présent réussi à proposer une expérience artistique qui immerge dans le champ de l'art moderne et contemporain. »

Abdel Bounane, creative director de Prisme7, président de Bright et co-producteur

Description des niveaux



Prisme7 - niveau 3 © Bright & Game in Society

Couleur et fonction

Dans une œuvre, une couleur peut avoir sa propre fonction, son propre référent. Dans ce niveau, chaque couleur renvoie à une fonctionnalité bien précise. Le joueur doit ainsi attribuer une couleur aux objets qui en sont dépourvus afin de progresser.

Couleur et système

Dans ce niveau scindé en deux systèmes visuels, le joueur doit réunir les couleurs, par-delà le miroir, en suivant un principe de symétrie.

Couleur et engagement

Dans ce niveau en forme de grande métropole déshumanisée, les citoyens sont une ressource qui permet de découvrir certains passages et la ville devient un grand mécanisme à manipuler.

Couleur et émotion

Un monde sans couleur est un monde qui n'existe pas. Le joueur colore chaque recoin de ce niveau pour en révéler la structure et reconstituer l'environnement.

Couleur et spiritualité

Le joueur se promène dans cet espace coloré aux formes abstraites, où chaque zone doit être activée avec l'objet et la couleur qui lui est attribuée. Le joueur doit les faire correspondre au-delà du symbolisme des formes et des codes couleur.

Lumière et physique

La lumière peut devenir un marqueur physique dans l'espace. Le joueur utilise son empreinte lumineuse pour générer un passage afin d'accéder à des zones auparavant hors de portée. La lumière génère des ombres, mais aussi des chemins qui s'avèrent bien réels.

Lumière et immersion

La lumière peut faire corps avec l'espace. Dans ce niveau, le joueur utilise son empreinte lumineuse et son ombre. Le déplacement dans l'espace du joueur va produire des formes inattendues, avant qu'elles ne révèlent, dans un agencement impeccable, une ombre qui s'avère être... sa propre création.

Des ressources pour tous...

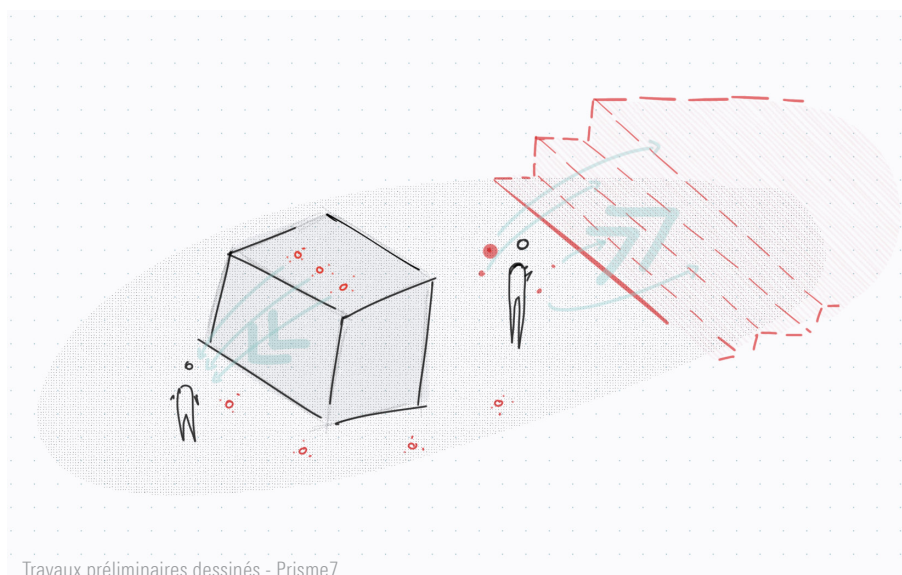
Des notices d'œuvres ont été spécialement conçues pour Prisme7 avec deux niveaux de lecture (mise en avant d'éléments simples puis présentation détaillée) venant ainsi éclairer les utilisateurs sur les œuvres.

Elles sont complétées par diverses ressources du Centre Pompidou : podcasts, dossiers pédagogiques, vidéos...

Certaines de ces ressources ont spécialement été créées pour les enseignants.

L'intégration de ressources complémentaires répond à une volonté de contribuer à la formation et à l'accompagnement des enseignants sur les modalités d'exploitation du jeu. Ainsi, des contenus additionnels sont disponibles sur la plateforme Éduthèque du ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse :

- Des pistes d'ateliers et d'exploitations pédagogiques ont été conçues en lien avec les programmes scolaires du cycle 4 et du lycée, en valorisant des exploitations transdisciplinaires et en permettant des pratiques pédagogiques novatrices telle la classe « inversée »³.
- L'accès aux croquis préparatoires du jeu vidéo (*storyboards*) s'insère dans une logique de mise en lumière du processus de réflexion et de conception du jeu.
- L'accès à des astuces pour débloquer les différents niveaux de jeu et aller directement à la séquence choisie pour animer sa séance pédagogique.



Travaux préliminaires dessinés - Prisme7
© Bright & Game in Society

³ Les élèves reçoivent des cours sous forme de ressources en ligne qu'ils regardent chez eux à la place des devoirs, ce qui était auparavant fait à la maison est désormais fait en classe, d'où l'idée de classe « inversée ».



Informations pratiques

Prisme7

Lancement du jeu : le 24 avril 2020
 Support : en accès libre et gratuit sur mobile (IOS/Android)
 et ordinateur (PC/Mac)
 Disponible en français et en anglais, dans 149 pays
 Développeurs : Bright et Game In Society
 Genre : Plateforme – Puzzle
 Hashtag : #Prisme7
 Plus d'informations : www.centrepompidou.fr/Prisme7

Réalisé grâce au soutien du ministère de
 l'Éducation nationale et de la jeunesse.



MINISTÈRE
 DE L'ÉDUCATION
 NATIONALE

En partenariat avec Ircam Amplify.



Ircam Amplify, filiale de l'Ircam forte de 40 ans de recherches pluridisciplinaires, de créations sonores expérimentales et d'innovations technologiques développées au sein de l'Ircam - Centre Pompidou - Paris, propose depuis 2019 aux entreprises une offre à la croisée de l'émotion, du son et de l'intelligence artificielle : design sonore, produits et technologies dans les domaines des interfaces homme-machine, des expériences sonores immersives et de la recommandation intelligente (indexation des datas).

Contacts

Bright

Abdel Bounane / Président
 +33665600786
contact@brig.ht

Game In Society

Olivier Maucou / Président
 + 33 6 63 46 41 99
contact@gameinsociety.com

Centre Pompidou

Marine Prévot / Attachée de presse
 + 33 1 44 78 48 56
marine.prevot@centrepompidou.fr

Ak&Co Pr

Anne-Karine Denoble / Relations Presse
 + 33 6 18 46 40 25
akdenoble@akandco.fr



Depuis 1977, le Centre Pompidou présente une riche programmation aux croisements des disciplines et des publics. Son bâtiment emblématique, qui abrite l'une des deux plus grandes collections d'art moderne et contemporain au monde, ainsi que des expositions, des colloques, des festivals, des spectacles, des projections ou des activités pour les plus jeunes, en font une institution sans équivalent, profondément ancrée dans la cité et ouverte sur le monde et l'innovation.

Pour en savoir plus : <https://www.centrepompidou.fr/>



Game in society est une agence de conception et de production de jeux vidéo à impact et destinés au monde de la culture, de l'art, de la science et de l'éducation. Elle est dirigée par Olivier Maucou, *game director* depuis 10 ans de nombreux serious games, enseignant à sciences po en *game design*, docteur en sciences politiques et auteur d'ouvrages sur le jeu vidéo. L'entreprise conçoit et produit des jeux et applications de médiation culturelle, artistique, scientifique et technique auprès du grand public. Prisme7 est le premier jeu vidéo culturel développé par Game in Society pour le Centre Georges Pompidou.

Pour en savoir plus : <http://www.gameinsociety.com/>



Fondé par Abdel Bounane, Bright déploie des créations génératives et interactives. Basées sur des flux de data (de la marque, de visiteurs d'un événement, des réseaux sociaux, d'objets connectés ou encore des interactions utilisateurs), les créations générées par Bright évoluent en permanence, de façon personnalisée, sur tous les écrans, pour raconter de nouvelles histoires : dynamiques, connectées et vivantes. Bright a produit des créations génératives auprès de EDF, Altarea Cogedim, Société Générale, Allianz, LCL, Nike, Chanel, Enedis...

Suivez nous !

Le Centre Pompidou est sur Facebook, Twitter, Instagram, YouTube et Soundcloud : [@CentrePompidou](#) [#CentrePompidou](#)

