



7  
PRISME  
7

## ARTS PLASTIQUES ET JEU VIDÉO

### Une étude du jeu vidéo *PRISME 7* développé par le Centre Pompidou

Appel à projets « Services Innovants Numériques [Éduthèque](#) » (SINÉ)



Le corps est intelligent, ne serait-ce que par sa capacité de mime et d'adaptation. [...] Savoir quelque chose par corps, comme le savoir par cœur, c'est quand le corps exécute un geste sans y penser, sans qu'intervienne la conscience. J'appelle cela l'oubli du geste.<sup>1</sup>

Le jeu vidéo *Prisme 7*, développé par le Centre Pompidou<sup>2</sup>, propose une nouvelle expérience virtuelle et une approche sensible et poétique des œuvres et de l'art. L'articulation avec les notions intrinsèques aux arts plastiques de la couleur et de la lumière se traduit par de nombreux axes de questionnements qui se dessinent dans les différents niveaux du jeu : *couleur et fonction, couleur et système, couleur et engagement, couleur et émotion, couleur et spiritualité, lumière et physique, lumière et immersion*. Ces niveaux sont des environnements plastiques en eux-mêmes. Ils invitent ainsi à une déambulation immersive dans les différents espaces par une approche tactile de l'écran dans une impression de mouvement tout en légèreté, comme en suspension. L'avatar du jeu est en effet mouvant. Signe graphique et fragmenté, c'est une figure ou une forme dématérialisée qui évolue dans l'espace telle une extension du corps tout en conférant un rapport au réel qui reste prépondérant. La main constitue le prisme d'interaction avec l'écran.



Ce que mettent en acte de telles œuvres semblent réduire l'expression de la main au profit de l'attention qu'elles sollicitent. Mais c'est tout en lui refusant une vision claire qu'elles invitent l'œil à une expérience d'une autre nature. Inversement, elles appellent les mains à comprendre ce qu'elles montrent au lieu de se contenter de prendre machinalement.<sup>3</sup>

Le corps est ainsi augmenté, il laisse une trace, un dessin dans l'espace qui est une « *nouvelle manière d'être humain*. »



Une nouvelle manière d'être humain, dans le monde, maintenant, va probablement consister à être des humains augmentés. Cela nous rendra-t-il moins humains ou plus humains par ailleurs ? Je ne pense pas qu'on devienne moins humains parce qu'on peut s'augmenter par toutes sortes de prothèses. Ce qu'on appelle l'hominisation, c'est tout simplement la délégation - André Leroi-Gourhan l'a bien montré - de certaines fonctions organiques à des objets, l'externalisation.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Michel SERRES, *Corps*, Collection « Homo Ludens » Éditions Carnets Nord-Le Pommier, 2017.

<sup>2</sup> « Réponse du Centre Pompidou à l'appel à projets « Services innovants numériques [Éduthèque](#) » (SINÉ), inscrit dans le cadre de l'action INEE du Programme d'investissements d'avenir) programmé sur un financement DNE-Projet Investir l'Avenir »

<sup>3</sup> Christophe VIART, *Comme un prisme sans fin*, in *Peinture : obsolescence déprogrammée. La peinture dans l'environnement numérique*, Éditions Les Presses du Réel, p.141

<sup>4</sup> Philippe DESCOLA, *Cultures*, Collection « Homo Ludens » Éditions Carnets Nord-Le Pommier, 2017.

L'écran constitue de ce fait une interface entre le réel et le virtuel. Le jeu vidéo crée ainsi une interaction entre un monde géométrique, fractionnement de la lumière et de la couleur dans lequel le joueur est invité à déambuler et sinuer dans un environnement apparaissant au fur et à mesure. Entre émergence et disparition, le joueur/spectateur/acteur s'incarne dans l'espace, se projette et se réfléchit lui-même. L'écran est un miroir du réel.

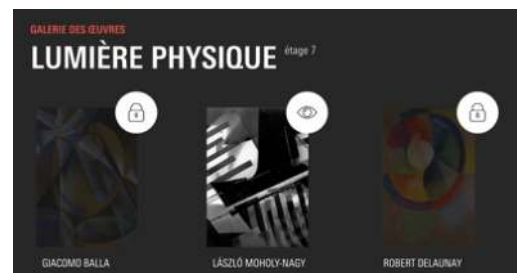


L'écran nous donne aujourd'hui une structure incarnée pour penser notre propre corps, au-delà du rêve de l'immersion totale dans une réalité virtuelle, à l'intérieur duquel le corps aurait définitivement disparu pour garantir le dévoilement du réel.<sup>5</sup>

Le jeu propose de collecter des œuvres dans les différents environnements. Symbolisés par des formes, les *Orbes* et les *Gemmes*, les objets du jeu sont ainsi collectionnés dans l'espace et permettent d'accéder aux interactions avec le décor ou de découvrir des œuvres cachées.

L'*orbe* renvoie étymologiquement aux formes énergétiques et se traduit en photographie par des taches ou des phénomènes de lumière circulaires. Collectionnés dans le jeu, ils permettent de débloquent des éléments de l'espace. Ils permettent ainsi de jouer avec les formes géométriques, d'évoluer dans la couleur et la lumière, d'interagir avec elles. La logique et l'aléatoire sont au cœur du *gameplay*. Le *gemme*, quant à lui, signifie pierre précieuse et permet de découvrir les œuvres dans le jeu. L'espace « galerie » présent en menu racine permet de découvrir les œuvres collectionnées, d'accéder à des commentaires de l'œuvre et des ressources complémentaires sur le site du Centre Pompidou. Cette collection virtuelle est limitée à un nombre d'œuvres présélectionnées. Il serait intéressant de laisser la possibilité de l'enrichir, ce qui permettrait de renouveler et de créer de manière singulière sa propre galerie.

L'approche par synesthésie du jeu est renforcée par l'apport de l'environnement sonore développé par l'IRCAM.



Dans une culture comme la nôtre, habituée de longue date à tout fragmenter et à tout diviser pour dominer, il est sans doute surprenant de se faire rappeler qu'en réalité et en pratique, le vrai message, c'est le médium lui-même, c'est-à-dire, tout simplement, que les effets d'un médium sur l'individu ou sur la société dépendent du changement d'échelle que produit chaque nouvelle technologie, chaque prolongement de nous-mêmes, dans notre vie.<sup>6</sup>

Quatre concepts définissent l'expérience et dialoguent de manière récurrente dans les différents niveaux : observer, comprendre, déconstruire et créer.

<sup>5</sup> Anna Catarina DALMASSO, *L'écran c'est le corps. Penser le cadre sans bords*, in *Vivre par(mi) les écrans* de Mauro CARBONE, Les Presses du Réel, 2016, p.196.

<sup>6</sup> Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, Éditions Seuil, 1964, p.25.

**Observer** : L'observation dans le jeu est participative et

« trouve son sens dans une approche ontologique qui rend indispensable l'idée même de collecte de données. Cette approche ontologique, non limitée à la seule anthropologie, repose sur la reconnaissance que notre existence dépend du monde que nous cherchons à connaître. »<sup>7</sup>

Elle mobilise en effet le joueur dans sa capacité à observer, à enregistrer et à s'appropriier les éléments inhérents aux espaces.

**Comprendre** : La compréhension est le fait de saisir ensemble, d'avoir une préhension commune.

Dire que nous « saisissons quelque chose » implique, physiquement, que nous tendions la main vers lui. [...] La préhension est le nom technique des mouvements dans lesquels le corps anticipe et agit avant de recevoir des données des sens.<sup>8</sup>

Ainsi, comprendre permet de saisir le sens, d'analyser, de conscientiser et de réfléchir le mouvement de manière commune.

**Déconstruire** : L'action de déconstruire a été théorisée par Jacques Derrida dans *De la grammatologie*, dont l'extrait suivant entre en résonance avec le *gameplay* du jeu.

A partir de ce point d'extériorité, une certaine déconstruction pourrait être entamée de cette totalité, qui est aussi un chemin tracé, de cet orbe (*orbis*) qui est aussi orbitaire (*orbita*). Or le premier geste de cette sortie et de cette déconstruction, bien qu'il soit soumis à une certaine nécessité historique, ne peut pas se donner des assurances méthodologiques ou logiques intraorbitaires. A l'intérieur de la clôture, on ne peut juger son style qu'en fonction d'oppositions reçues. On dira que ce style est empiriste et d'une certaine manière on aura raison. La *sortie* est radicalement empiriste. Elle procède à la manière d'une pensée errante sur la possibilité de l'itinéraire et de la méthode. Elle s'affecte de non-savoir comme de son avenir et délibérément s'aventure.<sup>9</sup>

**Créer** : Le concept de créer est fondamental dans l'approche sensible des arts plastiques. Au cœur de l'expérience, du processus et du faire, la création permet de faire apparaître l'intention, de donner forme plastiquement à l'idée.

Créer suppose la réunion de deux sortes de savoir : commencer et continuer.<sup>10</sup>

Les références aux œuvres et productions du jeu vidéo sont nombreuses et entrent en résonances avec des incontournables telles que *Pong*, *Space Invaders*, *Asteroids* ou *Pac-Man*. Dans *Pong*, créé en 1972, les formes épurées et les fonds entre en dialogue car dans *Pong*, d'un « point de vue esthétique, la forme reste la même, deux raquettes blanches se renvoyant un carré blanc, le tout sur un fond noir »<sup>11</sup> et dans *Prisme 7*, les environnements colorés, constitués d'éléments variables et interactifs restent neutres.

*Asteroids*, créé en 1979, permet de « créer et d'animer des dessins complexes à base de lignes en y joignant des effets de profondeur ».<sup>12</sup>



Nolan BUSHNELL, *Pong*, 1972.

<sup>7</sup> Tim INGOLD, *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*, Éditions Dehors, 2017.

<sup>8</sup> Richard SENNETT, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, Éditions Albin Michel, 2010, p.211.

<sup>9</sup> Jacques DERRIDA, *De la grammatologie*, 1967, Éditions de Minuit, p.103.

<sup>10</sup> Michel GUERIN, *Expérience et intuition*, 2020.

<sup>11</sup> *Game Story. Une histoire du jeu vidéo*, catalogue de l'exposition, RMN Grand Palais, 2011, p.84.

<sup>12</sup> *Game Story. Une histoire du jeu vidéo*, catalogue de l'exposition, RMN Grand Palais, 2011, p.111.

Le rôle et l'importance de la ligne dans la sculpture et dans l'architecture sont évidents - la construction dans l'espace est en même temps une construction linéaire.<sup>13</sup>

*Pac-Man*, créé en 1980, propose une déambulation labyrinthique. « *Le joueur doit y diriger une sorte de camembert jaune qui évolue dans un labyrinthe* »<sup>14</sup> Cette déambulation sinueuse est également présente dans le jeu *Snake* qui découle de *Chase Game*, inventé en 1967 par Ralph Baer surnommé le « père des jeux vidéo ». Les références aux paradigmes du jeu vidéo sont nombreuses, les emprunts et les résonances créent des dialogues interactifs avec le spectateur. Les connaissances de l'histoire du jeu vidéo viennent enrichir l'approche de découverte et d'appréhension de l'univers proposé par le Centre Pompidou.



Tōru IWATANI, *Pac-Man*, 1980.



Ralph BAER, *Chase Game*, 1967.

Les [supports pédagogiques](#) proposés sur le site du Centre Pompidou permettent d'envisager des transpositions didactiques en arts plastiques. Ainsi, la proposition pour le niveau 1 intitulée « [BD Color](#) » permet en cycle 4 d'envisager les questions de la couleur et de sa matérialité numérique dans l'univers de la bande dessinée.

Centre Pompidou

Prisme 7



**BD Color**

Prisme 7 niveau « Couleur et fonction »

Niveau / Option

Cycle 4 - 5\*

Cette œuvre pédagogique est destinée à être utilisée, elle est à adapter en fonction de classe, aux besoins et aux élèves...

Discipline

Arts plastiques

Les questionnements et les expérimentations peuvent permettre d'interroger le module, l'algorithme, le *storyboard* ou le *gameplay*, mais également l'avatar tout en ayant une approche des œuvres articulée à la pratique et au faire comme truchement et prisme de l'acquisition des apprentissages disciplinaires. Les propositions pédagogiques permettent d'interroger les dialogues des [arts plastiques avec le jeu vidéo](#).

« Réponse du Centre Pompidou à l'appel à projets « Services innovants numériques [Éduthèque](#) » (SINÉ), inscrit dans le cadre de l'action INEE du Programme d'investissements d'avenir) programmé sur un financement DNE-Projet Investir l'Avenir »

Marie ROUSSEAU, IA-IPR ARTS PLASTIQUES

<sup>13</sup> Wassily KANDINSKY, *Point-Ligne-Plan*, Denoël/Gonthier, 1970, p.110.

<sup>14</sup> *Game Story. Une histoire du jeu vidéo*, catalogue de l'exposition, RMN Grand Palais, 2011, p.130.