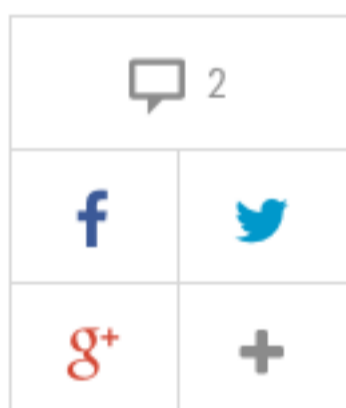


On y était

# Jeux vidéo : la créativité française fait tilt au musée Art ludique

Quentin Jost

Publié le 25/09/2015. Mis à jour le 28/09/2015 à 11h00.



**Les studios hexagonaux sont à l'honneur à Paris, avec l'exposition "L'Art dans le jeu vidéo, l'inspiration française". Un pas de plus vers la reconnaissance du jeu vidéo en tant qu'art à part entière.**

**A voir**

L'Art dans le jeu vidéo, l'inspiration française

25/09/2015 à 06/03/2016

**D**epuis la sortie de *Pong* en 1972, le jeu vidéo a connu de grandes (r)évolutions. D'un rendu graphique très simpliste laissant une grande part à l'imagination des joueurs, il est devenu en un peu plus de quarante ans un secteur de pointe en termes de nouvelles technologies. Si bien qu'aujourd'hui, il est parfois difficile de différencier une image réelle d'une image totalement créée numériquement. Jusqu'à présent non reconnu comme un Art à part entière, le jeu vidéo est pourtant à la croisée de mouvements artistiques multiples : peinture, sculpture, architecture, animation, écriture, ou encore musique.

## Un secteur où la France est à la pointe

En plus du Japon et des Etats-Unis, l'Hexagone est en effet très bien représenté dans l'industrie vidéo ludique. La « French Touch », plébiscitée dans le monde entier et initiée dans les années 1990 par Eric Chahi, créateur d'*Another World*, et Paul Cuisset (*Flashback*), a fait des émules depuis. Au point de parler d'inspiration française, comme le sous-titre de l'exposition l'indique. Car c'est bien le travail de douze studios français qui y est mis à l'honneur. On y retrouve des grandes figures comme Ubisoft (*Assassin's Creed*, *Rayman*) ou Quantic Dream (*Heavy Rain*, *Beyond : Two Souls*), mais aussi des studios aux moyens plus modestes et au travail artistique reconnu comme Spiders et Arkane.



L'exposition offre au visiteur la possibilité de découvrir les inspirations et les héritages du jeu vidéo comme le cinéma (*Beyond : Two Souls* met d'ailleurs en scène deux acteurs mondialement connus, Ellen Page et Willem Dafoe, modélisés en 3D pour l'occasion), la BD franco-belge, ou la haute couture contemporaine pour les costumes. Ce sont plus de 800 oeuvres qui sont présentées, toutes plus impressionnantes les unes que les autres. L'occasion d'observer l'évolution graphique des croquis préparatoires de Rayman au fil des épisodes, ou les illustrations du dessinateur Benoit Sokal qui a collaboré à de nombreux jeux, comme la série *Syberia*. Et de démontrer qu'à la différence du cinéma, chaque nouveau projet de jeu vidéo équivaut à repartir d'une feuille blanche. Tout est à réinventer, continuellement.

## A la croisée des disciplines

A l'origine d'un jeu, de simples peintures numériques posant les bases d'un univers, sont réalisées. Essentielles, ces illustrations sont le fil rouge durant tout le développement, qui s'étale sur plusieurs années. Et le résultat final dépasse parfois l'entendement, comme cette vidéo réalisée exclusivement par Ubisoft pour l'exposition. De l'Ile Saint-Louis aux portes de Notre Dame, le visiteur est plongé dans le Paris de la Révolution reproduit à échelle 1/1. Vraiment confondant de réalisme ! Mais si la course à la technologie est souvent de mise, de bonnes vieilles méthodes sont encore utilisées. Une salle expose par exemple une galerie de portraits issus de *Dishonored 2*, sous forme de peinture numérique et de buste en argile. Une combinaison de ces deux visions d'un même personnage qui facilite ensuite la modélisation en 3D.



### *Fact-checking*

De "Assassin's Creed" à "Remember Me" : le Paris des jeux vidéo est-il réaliste ?

Avec sa présentation didactique, l'exposition *L'Art dans le jeu vidéo, l'inspiration française* réussit le tour de force de casser les stéréotypes qui collent à la peau de ce média depuis bien longtemps, tout en dévoilant l'envers du décor. Grâce aux nombreux témoignages de développeurs, et à cette profusion d'œuvres en tout genre, elle plaira autant aux néophytes qu'aux passionnés, qui n'auront qu'une envie : (re)découvrir les jeux manettes en mains.

Sortir

jeux vidéo