



Littérature, musique, cinéma : le jeu-vidéo s'est toujours inspiré de multiples formes d'expressions artistiques pour se construire et se développer au fil des années. Fort de sa position de première industrie culturelle, c'est désormais au tour du jeu-vidéo d'influencer les arts "traditionnels" par la richesse de ses univers et de ses technologies.

Pour ce **deuxième épisode de notre saga consacrée aux jeux-vidéo**, nous vous proposons d'**explorer les liens étroits entre arts et créations vidéo-ludiques**.

Littérature

Tout comme la littérature, le jeu-vidéo donne un rôle essentiel et central à la **narration**.

Littérature et jeu-vidéo s'inspirent, se complètent et se prolongent naturellement, tous deux proposant au public de **raconter des histoires**.

Si les romans peuvent faire l'objet d'adaptations en jeu, ils peuvent également enrichir les univers virtuels, développer les personnages, prolongeant ainsi l'expérience de jeu.

Le lecteur peut alors retrouver ses personnages préférés ou des situations qu'il connaît bien, mais dans un média différent.



The Witcher 3: Wild Hunt



What remains of Edith Finch



World of Warcraft



Musique



Au début peu considérée et techniquement contrainte, la **musique de jeu vidéo** se rapproche aujourd'hui de celle des productions cinématographiques. Elle fait partie intégrante de l'expérience et constitue **un élément narratif à part entière** : elle participe de l'ambiance, accompagne et rythme la progression du joueur dans l'histoire. Les **thèmes** de certains jeux font désormais partie de la **culture populaire** : ils sont aujourd'hui commercialisés, repris par des musiciens amateurs ou joués en concert par des grands ensembles orchestraux. Des **compositeurs** de renom tels que Howard Shore, Hans Zimmer ou encore Nobuo Uematsu signent des classiques du genre.

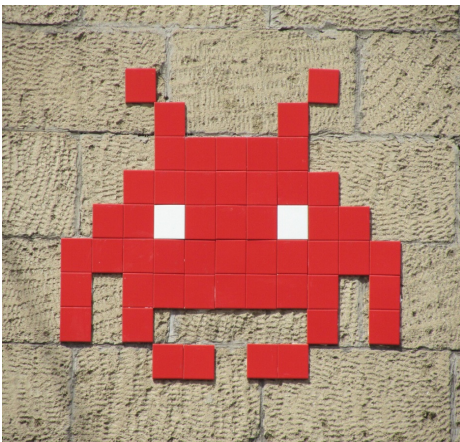


Art

Impressionnisme, art déco, rétrofuturisme, cubisme... les **références aux mouvements artistiques** ou aux tableaux de maîtres sont très nombreuses (et assumées !) dans l'univers des jeux-vidéo. Décors, niveaux, personnages, le jeu-vidéo implique de **bâtir de véritables mondes virtuels**, qu'ils soient réalistes ou fantastiques. Dans leur quête, les concepteurs mobilisent une multitude de ressources artistiques qu'elles soient matérielles (croquis, dessin, sculpture, peinture) ou conceptuelles (recherches documentaires, étude des grandes oeuvres).



BioShock Infinite



Invader



Minecraft



Cinéma

Le jeu-vidéo s'appuie depuis ses débuts sur de nombreux **codes du cinéma** pour la construction de ses histoires et de ses univers afin de les rendre plus familiers au joueur.

Au fur et à mesure de son évolution technologique, il emprunte de plus en plus de pratiques artistiques au septième art (lumière, décors, mise en scène ou musique) et ambitionne à terme de simuler le rendu visuel du cinéma.

Il exerce en parallèle une influence grandissante sur le cinéma que ce soit sur le plan narratif, technologique ou encore esthétique. Les films intègrent ainsi de nombreux éléments de la culture vidéo-ludique et des titres de jeux emblématiques font même l'objet d'adaptations dédiées.

Jeux-vidéo et cinéma n'ont de cesse de s'entremêler à l'image des **cinématiques**, interludes narratifs non jouables ponctuant la progression des joueurs ou au recours à d'acteurs et actrices de renom qui prêtent désormais leur traits et voix aux personnages d'univers vidéo-ludiques.



Beyond Two Souls



Detroit : Become Human

Pour aller plus loin

Notre sélection Bib'Bazar



Pour compléter cet article sur les liens entre jeux-vidéos et arts, petite sélection de quelques titres à emprunter dans vos médiathèques préférées

Quelques liens pour en savoir plus :

Jeux-vidéo et littérature

- **Babelio** propose un [article de blog sur la littérature et les jeux vidéo](#). De nouvelles idées de lecture pour sa pile à lire !
- Le webzine **Hitek** présente sa [sélection de jeux adaptés d'oeuvres littéraires](#).
- Un universitaire envisage le jeu-vidéo comme une [extension numérique de la littérature](#) dans le **Courrier international**.

Jeux-vidéo et cinéma

- Tout en esquisant une définition à la fois technique, philosophique et poétique du jeu vidéo, **Upopi** [analyse les enjeux d'une telle rencontre](#).
- **La revue des médias** [éclaire les relations de ces deux composantes majeures des industries culturelles](#).

Jeux-vidéo et art

- Décryptage par le magazine **Slate** et **France info** du jeu-vidéo comme "art total".
- Le **Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs** a réalisé une [série de documentaires intitulée "Art et jeux vidéo"](#) qui met en lumière les liens entre le jeu vidéo et les arts dans des domaines aussi variés que l'architecture, la musique, les arts visuels et la littérature. Vous avez d'ailleurs pu découvrir les premières épisodes dans cet article. Pour ne rien manquer de ces documentaires passionnants, en voici les deux derniers épisodes !



