

## L'art ludique

Bande dessinée, jeu vidéo et cinéma ne faisant qu'un  
Jean-Jacques Launier, Jean-Samuel Kriegk, *L'Art ludique*,  
Paris : Sonatine Éditions, 2011, 463 pages

Guilhem Caillard

Numéro 283, mars-avril 2013

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/68690ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

### Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

### ISSN

0037-2412 (imprimé)  
1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

### Citer ce compte rendu

Caillard, G. (2013). Compte rendu de [L'art ludique : bande dessinée, jeu vidéo et cinéma ne faisant qu'un / Jean-Jacques Launier, Jean-Samuel Kriegk, *L'Art ludique*, Paris : Sonatine Éditions, 2011, 463 pages]. *Séquences*, (283), 14–14.

## L'ART LUDIQUE

### BANDE DESSINÉE, JEU VIDÉO ET CINÉMA NE FAISANT QU'UN

La maison Sonatine Éditions continue à mettre les bouchées doubles. Le discernement et la passion de ses fondateurs, François Verdoux et Arnaud Hofmarcher, conduisent sans cesse, et pour notre plus grand bonheur, vers de nouvelles contrées. Après les parutions des exquises *Conversations avec Martin Scorsese* (Richard Schickel), des *Entretiens avec Tim Burton* (Mark Salisbury), ou encore, et pour la première fois en français, des incontournables *Chroniques Américaines et Européennes* de Pauline Kael, Sonatine publie *L'Art ludique*, un ouvrage fondateur.

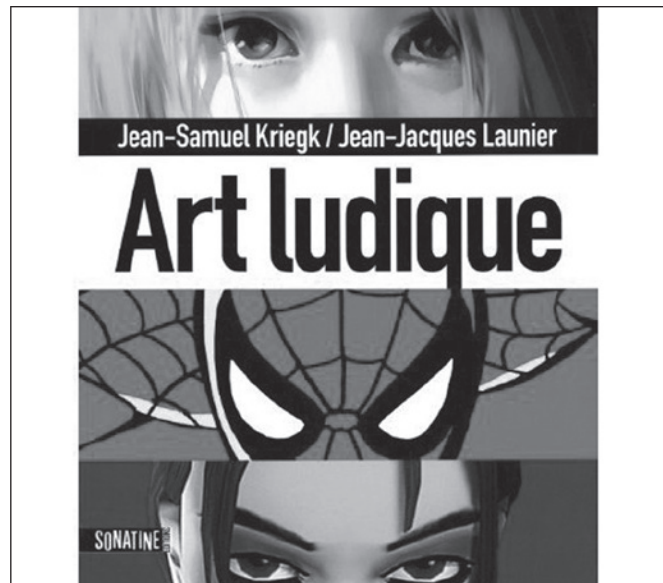
Guilhem Caillard

L'initiative du livre prolonge celle de Jean-Jacques et Diane Launier. En 2004, le couple a ouvert une nouvelle galerie sur l'île Saint-Louis à Paris, nommée Artludik. Son expertise : l'*art ludique*, une appellation réunissant BD, jeu vidéo et cinéma, d'autant plus pertinente lorsqu'il y a convergence entre les trois pratiques. La petite galerie a vite marqué les esprits par son caractère inédit et l'avancée majeure que son ouverture signifie pour la reconnaissance d'un secteur à la popularité toujours croissante, mais difficilement pris au sérieux. Ainsi, derrière le personnage de Lara Croft, du jeu conçu par Core Design au film réalisé par Simon West (*Lara Croft : Tomb Raider*, 2001), il y a le nom d'un artiste : Toby Gard, créateur du personnage original. Si aujourd'hui ses crayonnés d'étude et dessins de recherche suscitent l'intérêt des collectionneurs et se vendent aux enchères, c'est que les mentalités du monde de l'art ont évolué.

D'abord, un état de fait : les grands artistes du courant sont souvent méconnus, cachés par l'ombre de la notoriété des univers qu'ils ont créés, en raison des réalités industrielles de la production. Prenons l'exemple de Peter de Sève, l'inventeur des personnages de *Ice Age* (Blue Sky Studios, 2002) : son travail a débuté avec des dessins préparatoires. Mike Defeo et Shaun Cusik sont ensuite intervenus dans la conception de petites sculptures des héros, scannées et recomposées numériquement dans un travail à la chaîne impliquant plusieurs autres artisans. Ainsi, « les créations de l'art ludique sont des œuvres préparatoires à un support qui sera la recombinaison de ceux-ci en séquences de reproduction<sup>1</sup> » (p. 96). Le réalisateur d'un film Pixar ou Disney signe de son nom, sans inventer les concepts graphiques en faisant les bases.

Prendre part au marché en pleine recrudescence de l'art ludique appelle la prise de recul nécessaire : le Japonais Miyazaki (*Princesse Mononoké*, 1997) ou encore Sylvain Chomet (*Les Triplettes de Belleville*, 2003) ont su s'imposer car le contexte de production indépendant de leurs œuvres le permettait. C'est par contre une tout autre histoire pour les *Kung-Fu Panda* ou *Monster Vs. Aliens* de ce monde. Mais si certains studios, au nom de la « signature collective », refusent de valoriser le travail de l'artiste à l'origine de l'œuvre, d'autres compagnies ont compris l'avantage de mettre en avant leurs auteurs : Konami et Disney publient désormais des ouvrages réunissant des planches de dessinateurs dont les originaux sont lancés sur le marché des collectionneurs. L'artiste dans ce contexte reste malgré tout salarié et les conditions juridiques émises par les studios font qu'il n'est pas propriétaire de ses œuvres. D'où la difficulté d'acquiescer les originaux...

S'appuyant sur une profusion d'illustrations venant colorer cet ouvrage massif de plus de 460 pages, les auteurs



Kriegk et Launier relèvent les problématiques économiques et éthiques de l'art ludique, retraçant par là son histoire. Et ses révolutions : technologique (l'avènement du numérique), puis industrielle (la pratique du « cross media », lorsqu'un jeu vidéo est utilisé pour promouvoir des contenus cinématographiques). C'est à la troisième révolution – culturelle – que prend part ce *beau livre* par excellence. *L'Art ludique* passe dans tous les recoins, en profite pour revenir sur l'avènement de la bande dessinée et du cinéma d'animation, avec une perspective innovante qu'on ne saurait refuser. Le dernier chapitre, très généreux, s'attarde sur plusieurs artistes du genre : un panorama qui permet entre autres de découvrir le duo Bobby Chiu et Kei Acedera, auteurs des personnages du *Alice in Wonderland* de Tim Burton (2010) et de *Men in Black 3* (Barry Sonnenfeld, 2012).

Il faudra encore quelques années avant que l'art ludique soit clairement défini et reconnu de tous, la variété de ses champs d'actions ne rendant pas la tâche facile. Mais ce livre porte une belle première pierre à l'édifice. Et tout indique qu'à l'heure du consensus sur la désignation d'un 10<sup>e</sup> art, il serait pertinent de s'attarder sur celui-ci.

Jean-Jacques Launier, Jean-Samuel Kriegk  
*L'Art ludique*  
 Paris : Sonatine Éditions, 2011  
 463 pages