



## ART LUDIQUE

*Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER*

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

**ART LUDIQUE** Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER

 [Telecharger ART LUDIQUE ...pdf](#)

 [Lire en Ligne ART LUDIQUE ...pdf](#)

# ART LUDIQUE

*Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER*

**ART LUDIQUE** Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER

496 pages

Extrait

Extrait de l'introduction

Il existe aujourd'hui un courant artistique majeur, à la fois novateur et omniprésent, qui tarde pourtant à être reconnu. Ce mouvement est né de la main de grands artistes du cinéma, du jeu vidéo, des mangas ou de la bande dessinée, qui restent souvent cachés dans l'ombre de la colossale notoriété des univers qu'ils ont créés. Si le grand public ignore le nom de ces artistes, leurs images sillonnent le monde, façonnent notre imaginaire collectif, influencent la mode, le design, la publicité, les médias.

Que ces créateurs d'univers proviennent des États-Unis, de France, de Chine ou du Japon, la diffusion de leurs oeuvres est aujourd'hui internationale, et leurs collaborations abolissent les frontières. Leurs dessins donnent naissance à des albums, des films ou des jeux vidéo, et les meilleurs de ces artistes naviguent entre ces différents médias pour y insuffler leur génie créatif. Ils se réunissent parfois au sein de studios, dont ils deviennent pour un temps les âmes nourricières, conjuguant leurs talents autour de la réalisation d'une oeuvre maîtresse.

Ce courant reste pourtant aujourd'hui globalement ignoré par le marché de l'art contemporain, car les créations de ces artistes, souvent commanditées par de grands groupes apparentés aux industries culturelles, subissent régulièrement le dédain de la critique. Ce livre a pour objet de définir le mouvement qui rassemble ces créateurs, et qui formera demain une tendance incontournable du paysage artistique. Il ne possède pas encore de nom. Nous le baptisons «art ludique».

L'idée originelle de l'art ludique réside dans le fait que la genèse commune de chaque film, album de bande dessinée ou jeu vidéo est toujours le dessin.

Lorsque par exemple un studio d'animation se lance dans la réalisation d'un long-métrage, il recrute d'abord une équipe d'artistes. Ces derniers vont alors esquisser, dessiner puis peindre l'univers du film, ses personnages, ses décors, parfois pendant plusieurs années. Ces dessins de concept, réalisés par milliers, forment la base du travail de tous les collaborateurs du film et composent un préalable artistique nécessaire à son développement. La démarche créative est identique pour un jeu vidéo ou pour un ouvrage de bande dessinée.

La bande dessinée, réalisée par des auteurs dont la signature est désormais recherchée, a su s'affirmer et gagner ses lettres de noblesse. Cet art maintenant centenaire a d'ailleurs aujourd'hui ses maîtres et ses idoles. Inutile de rappeler l'admiration que suscitent des dessinateurs comme Hergé, Will Eisner, Osamu Tezuka ou encore Moebius auprès d'un large public. A contrario, l'identité des artistes travaillant sur les films d'animation ou les jeux vidéo reste souvent mystérieuse. En général, le public identifie principalement les réalisateurs ou les producteurs de ces oeuvres sans savoir très précisément quel rôle jouent leurs collaborateurs et comment ces artistes travaillent ensemble. Peu de gens savent que, parmi les plus célèbres réalisateurs de films d'animation, certains ne dessinent pas ou très peu.

Ainsi, l'immense Walt Disney s'entourait d'une palette d'artistes d'exception pour développer autour de lui les chefs-d'oeuvre de son studio. Sans vouloir remettre en question les qualités créatives des réalisateurs de films d'animation, il convient ici de mettre en évidence le fait que l'élaboration de ces oeuvres implique nécessairement de très nombreux artistes aux qualités souvent complémentaires et déterminantes pour la production finale. Le prisme de l'art ludique permet de mettre en lumière ces collaborateurs de l'ombre et de comprendre les apports des uns et des autres dans une dynamique collective.

Lors de la sortie au cinéma de L'Age de glace, par exemple, le nom des réalisateurs (Chris Wedge et Carlos Saldanha) a régulièrement été cité dans les médias, celui du studio Blue Sky aussi. Mais bien peu ont évoqué le nom de Peter de Sève, pourtant créateur de l'incroyable Scrat ainsi que de l'ensemble des personnages du film. Ce même Peter de Sève, par ailleurs illustrateur de nombreuses couvertures pour le New Yorker, avait

imaginé pour un studio concurrent (Pixar) une partie des personnages du Monde de Nemo, sans pour autant y gagner en notoriété. Revue de presse

Des Studios Pixar à Lara Croft, du jeu Assassin's Creed au réalisateur Hayao Miyazaki (Le Voyage de Chihiro), les auteurs - Jean-Jacques Launier est aussi le créateur de la galerie parisienne Art Ludik - dessinent, en près de 500 pages richement illustrées, les contours de cette pop culture. (Julien Bordier - L'Express, novembre 2011 ) Présentation de l'éditeur

Tout le monde connaît Mario, Picsou, Lara Croft, Spider-Man, ou Scrat, le rongeur de *L'Âge de glace*. Mais qui peut identifier les créateurs qui se cachent derrière ces personnages devenus des références dans le monde entier pour toutes les générations ?

Shigeru Miyamoto, Carl Barks, Toby Gard, Steve Ditko et Peter de Sève sont les noms de quelques-uns de ces dessinateurs de génie qui travaillent le plus souvent dans l'anonymat des grands studios et dont le talent est occulté par le succès commercial des productions auxquelles ils participent. Derrière des œuvres comme *Le Chat du rabbin*, *Matrix*, *Le Seigneur des anneaux*, *Blacksad*, *Le Voyage de Chihiro*, ou *Batman* se cachent en effet de véritables génies du dessin, de la peinture, ou encore de l'image de synthèse.

Qu'ils viennent de la BD, du jeu vidéo ou de l'animation, ce livre vise à rendre hommage à tous ces créateurs et à mettre en lumière ce nouveau courant artistique issu de l'entertainment qu'est l'art ludique.

Download and Read Online ART LUDIQUE Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER  
#KE8QRT479NM

Lire ART LUDIQUE par Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER pour ebook en ligneART LUDIQUE par Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres ART LUDIQUE par Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER à lire en ligne. Online ART LUDIQUE par Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER ebook Téléchargement PDFART LUDIQUE par Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER DocART LUDIQUE par Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER MobipocketART LUDIQUE par Jean-Samuel KRIEGK, Jean-Jacques LAUNIER EPub  
**KE8QRT479NMKE8QRT479NMKE8QRT479NM**