

« ART ET JEUX VIDÉO »

Des arts visuels aux jeux vidéo, un voyage intemporel

Le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) dévoile le troisième épisode de la série documentaire « *Art et Jeux Vidéo* ». Après l'[architecture](#) et la [musique](#), ce nouvel épisode raconte comment les créateurs de jeux vidéo puisent leur inspiration dans les arts visuels (dessin, peinture, gravure, sculpture, ...) pour imaginer et concevoir les œuvres vidéoludiques.



De l'art plastique à l'art numérique

Véritables alchimistes numériques, les développeurs de jeux vidéo font dialoguer les arts visuels et les nouvelles technologies pour donner vie aux expériences ludiques qui font vibrer des millions de joueurs à travers le monde. Directeurs artistiques et créatifs dévoilent l'inspiration qu'ils tirent du dessin, de la peinture ou de la sculpture. A la façon des artistes de la Renaissance qui se réunissaient pour peindre, les créateurs se retrouvent aujourd'hui dans les studios pour imaginer des univers virtuels en créant des œuvres préparatoires à l'inventivité fascinante. Un foisonnement créatif qui fait entrer le jeu vidéo dans les musées, où les tableaux de maîtres côtoient désormais les artworks de jeux vidéo.

5 épisodes pour un voyage artistique et vidéoludique

Après avoir souligné la mobilisation du secteur pour une plus grande représentation des femmes dans l'industrie et fait découvrir les coulisses de la création vidéoludique dans les documentaires « *Les femmes dans l'industrie du jeu vidéo* » et « *Game In Progress* », la nouvelle série documentaire du SELL démontre le foisonnement artistique d'un secteur en perpétuelle évolution. Journaliste et auteur de l'ouvrage « *Art et Jeux vidéo* », Jean Zeid apporte également sa connaissance et son œil expert sur le sujet.



Le prochain épisode de « Art et Jeux Vidéo » mettra en lumière le lien entre le jeu vidéo et la littérature. Il sera disponible le 8 octobre 2018.

FICHE TECHNIQUE

« Art et jeux vidéo » #3 Arts Visuels, 1^{er} octobre 2018

Réalisation : CRUSH Production

Production : SELL – Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

Durée : 10'05

[Visionner le 3^{ème} épisode](#)

Contacts Presse :

PROFILE : Nicolas Brodiez - 01 56 26 72 00 - nbrodiez@agence-profile.com

Titouan Coulon - 01 56 26 72 07 - tcoulon@agence-profile.com

SELL : Anne Sophie Montadier - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - [@SELL JeuxVideo](mailto:as.montadier@sell.fr)

À propos du SELL, Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs - www.sell.fr

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs. Il compte vingt-deux adhérents qui représentent plus de 70% du chiffre d'affaires du secteur. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concerne, et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, véritable système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie des loisirs numériques. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Emmanuel Martin.