

LE MONDE DES JEUX VIDÉO



FONTAINE Olivia
Alpen Editions, 2008, 2009,
Essais

Les jeux vidéo souffrent d'une image négative justement parce que c'est du jeu. Or ce média a une particularité, il interagit avec le joueur. Le processus créatif s'en trouve totalement changé.

On ne crée plus ce que l'on offre au sens du spectateur, mais les conditions d'une expérience. On ne crée pas juste le décor que l'on va filmer mais tout un environnement possédant ses propres règles, ses limites et ses dépendances entre les personnages.

En une trentaine d'années l'industrie du jeu vidéo est devenue une industrie sérieuse, avec un chiffre d'affaires qui dépasse celui du cinéma en salle. Elle recrute des créatifs spécialisés dans l'image, le son, l'animation, le design.

Olivia Fontaine, vous propose un voyage à travers ce monde créatif. De la création du premier jeu vidéo en passant par la dernière PlayStation 3, elle vous invite à mieux appréhender cet univers et en comprendre les codes.