

# Le jeu vidéo, 7e art du XXI siècle ?

Ils ne font plus qu'inspirer ou s'inspirer des blockbusters - citons « Tomb Raider », « Resident Evil » d'un côté, « James Bond 007 : quitte ou double » de l'autre -, désormais les jeux vidéo s'exposent comme un genre cinématographique parallèle. Et ambitionnent de devenir la narration de demain.

Enter the Matrix (Atari, 2003) pourrait refléter l'alternative type entre les deux médias. Ecrit et dirigé par les frères Wachowski, le software propose une transition forcée entre les opus kinétiques Matrix Reloaded et Matrix Revolutions. Un argument de vente bien rodé : le jeu est une réponse in extenso aux énigmes du second épisode, de même ce dernier s'imbrique étroitement dans la trame offerte au joueur. La compréhension de l'œuvre filmée advient dès lors comme indissociable à celle de l'œuvre jouée.

## Vidéo plus que jeu

Ce mariage blanc entre cinéma et jeu vidéo suit logiquement l'usage permanent des procédés scéniques de l'un pour construire le cadre de l'autre. Avec l'avènement de la 3D dans les années 90, le gamework s'est en effet inspirer copieusement des prises de vues cinématographiques. La vue subjective, ingrédient clé des « First Person Shooter » (Doom, Half Life, Unreal, XIII), ou les plongées / contre plongées à 360° (admirons les perspectives panoptiques de Black and White, GTA, Prince of Persia : the sands of time) ont progressivement éclipsé le diorama statique des ancêtres 2D. Ne parlons même pas des scènes cinématiques, coupes brutales et récurrentes dans la progression du jeu au risque de dénaturer celui-ci. Est-ce paradoxal si les derniers Final Fantasy sont homologués au rang de la fiction plutôt que du soft ? (...)

Suite & source : Fluctuat.net

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Archives le mercredi 17 mars 2004**

Consultable en ligne : <http://archives.cafeduweb.com/lire/4260-jeu-video-7e-art-xxi-siecle.html>