

Introduction

Introduction

Carl Therrien John Aycock
Cindy Poremba

Éditorialisation/content curation
Maxime Deslongchamps

Traduction/translation
Hélène Buzelin

Référence bibliographique/bibliographic reference
Therrien, Carl, John Aycock et Cindy Poremba. *La remédiation des images de cinéma dans le jeu vidéo / Remediation of Cinema Images in Videogames*. Montréal: CinéMédias, 2023, collection « Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma », sous la direction d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic.
<https://doi.org/10.62212/1866/32875>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2023
ISBN 978-2-925376-06-4 (PDF)

Appui financier du CRSH/SSHRC support
Ce projet s'appuie sur des recherches financées par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.
This project draws on research supported by the Social Sciences and Humanities Research Council of Canada.

Mention de droits pour les textes/copyright for texts
© CinéMédias, 2023. Certains droits réservés/some rights reserved.
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Image d'accroche/header image
Vue de la console PC Engine Duo-R avec le jeu *Snatcher* (Konami, 1988). [Voir la fiche](#).

PC Engine Duo-R video game console with *Snatcher* (Konami, 1988). [See database entry](#).

Base de données TECHNÈS/TECHNÈS database
Une base de données documentaire recensant tous les contenus de l'*Encyclopédie* est en [libre accès](#). Des renvois vers la base sont également indiqués pour chaque image intégrée à ce livre.
A documentary database listing all the contents of the *Encyclopedia* is in [open access](#). References to the database are also provided for each image included in this book.

Version web/web version
Cet ouvrage a été initialement publié en 2020 sous la forme d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*.

This work was initially published in 2020 as a [thematic parcours](#) of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

Introduction

par Carl Therrien, John Aycock et Cindy Poremba

Traduction : Hélène Buzelin

Après plus d'un demi-siècle de jeux vidéo commerciaux, les concepteurs sont maintenant capables d'atteindre un très haut degré de photoréalisme généré par ordinateur en temps réel. L'histoire de cette simulation mathématique de la perception visuelle est riche et complexe. Cependant, cette illusion repose encore, dans une large mesure, sur des médias produits à partir de prises de vues réelles, comme des textures photographiques ou des captations d'acteurs en mouvement transposées sur des modèles 3D virtuels. Bien avant l'apparition des simulations photoréalistes en 3D, les développeurs ont été obnubilés par le désir de reproduire ce mimétisme si caractéristique du cinéma et de la photographie. Le jeu vidéo est prisonnier d'un paradoxe qui explique en partie cette obsession. Jay David Bolter et Richard Arthur Grusin définissent la remédiation comme «la logique formelle par laquelle un nouveau média remodèle un média antérieur^[1]». Selon eux, cette logique reposerait notamment sur la quête de l'immédiateté : un nouveau média tentera de procurer une expérience plus instantanée et plus proche du monde réel. Ainsi, un nouveau média apparaît souvent comme une façon de dépasser les limites des précédents. Pour n'importe quel historien du jeu vidéo, le paradoxe est clair : foncièrement interactif, le jeu vidéo procure un effet d'immédiateté bien supérieur à celui des médias audiovisuels traditionnels. Il constitue donc, de ce point de vue, une avancée. Cependant, en matière de réalisme visuel, il n'est jamais parvenu à égaler, du moins jusqu'à récemment, les médias fondés sur un dispositif de captation-restitution, tels que la photographie et le cinéma.

Le présent livre raconte l'histoire de cette obsession. Il met en relief les efforts que les concepteurs de jeux vidéo ont toujours déployés pour incorporer à leurs produits des images ressemblant à celles du septième art, et les multiples défis technologiques qui se sont posés à eux tout au long de cette quête. Il souligne également en quoi la remédiation de séquences vidéo filmées a donné lieu à un phénomène intermédial inédit : la vague du «cinéma interactif» des années 1990, phénomène dont la contribution à l'histoire du jeu vidéo demeure sujette à débat. Nous amorcerons cet ouvrage par un rappel des principes de base de la mémoire informatique. Suivront, dans la deuxième partie, quelques exemples de cette aspiration cinématographique telle qu'elle s'est manifestée dans le marketing des jeux d'arcade et dans les jeux de micro-ordinateur. Une troisième section présentera les tentatives de remédiation plus élaborées qui ont suivi l'invention du CD-ROM et la mise au point de techniques de compression de données. La quatrième reviendra sur le paradoxe évoqué plus haut en prêtant une attention particulière à ses implications sur les plans de la conception esthétique et du potentiel ludique des jeux. L'avant-dernière partie explorera les aléas de la réception du cinéma interactif dans l'histoire du jeu vidéo. En conclusion, nous établirons des parallèles entre les modes de remédiation

étudiés tout au long de ce livre et une nouvelle technique de captation utilisée dans les jeux vidéo et dans les environnements virtuels : la vidéo volumétrique.

[1] Traduction libre de « the formal logic by which new media refashion prior media form ». Jay David Bolter et Richard Arthur Grusin, *Remediation. Understanding New Media* (Cambridge, Massachussets : MIT Press, 1998), 273.

Introduction

by Carl Therrien, John Aycock and Cindy Poremba

After more than fifty years of commercial videogames, developers are now able to produce near photorealistic illusions generated by computers in real time. The development of this mathematical simulation of visual perception is a rich and complicated history in itself. However, these illusions still rely on captured media to a great extent, for instance through photographic textures applied on 3D models and performance capture with actors. Videogame creators have been obsessed with the ability to reproduce photographic and filmic illusions long before the contemporary development of photorealistic 3D simulations. The videogame medium has been caught in a paradoxical remediation scenario, which can help understand this obsession better. Remediation has been defined by Jay David Bolter and Richard Grusin as “the formal logic by which new media refashion prior media form”^[1]. The authors note that the quest for a more lifelike or immediate media experience plays a major role in this process; new media often appear to remedy shortcomings or improve on their predecessors. For any videogame historian, the paradox is clear: while videogames propose a more immediate experience than previous audiovisual media thanks to interactivity, and thus propose an evolution in its remediation of animated images, until the first decade of the twenty-first century the quality of these audiovisual assets could not measure up to the perceptual realism associated with captured media such as photography and cinema.

This entry explores the obsession of videogame designers to integrate cinema-like images throughout the medium’s history, and the numerous technological challenges faced along the way. It also highlights how a direct remediation of captured film sequences led to a peculiar intermedial manifestation, the movie game craze of the 1990s, whose contribution to videogame history is still an object of debate to this day. The first section exposes the fundamental technological aspect allowing computers to store and manipulate information. The second section unearths early examples of “cinema envy” in arcade game marketing and computer games. The third section highlights more extensive remediation attempts thanks to the advent of various CD-ROM formats, along with the necessity to develop compression techniques. The fourth section delves into the remediation paradox presented above, focusing on aesthetic challenges and set-backs in terms of ludic design. The fifth section explores the reception of movie games throughout the medium’s history. The sixth and final section highlights a continuity between these remediation attempts and a new type of captured media used in video games and virtual environments: volumetric video.

[1] Jay David Bolter and Richard Arthur Grusin, *Remediation. Understanding New Media* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1998), 273.