

Le FMV dans l'histoire

FMV Through History

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.

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*.

Le FMV dans l'histoire

par Carl Therrien, John Aycock et Cindy Poremba

Traduction : Hélène Buzelin

Au début des années 1990, *TurboPlay* (un magazine éphémère dédié à la console TurboGrafx-16 et commandité par les concepteurs de cette plateforme) publie deux critiques très différentes de *Sherlock Holmes: Consulting Detective*. Le contraste entre ces deux textes illustre bien toute l'ambivalence qui entoure, à l'époque – et qui caractérise encore aujourd'hui –, la réception des jeux en FMV. La première (dans l'ordre chronologique) et la plus courte est séduite par l'originalité du jeu. L'enthousiasme touche même la jouabilité qui obtient la note de 9/10. Dans la critique plus détaillée publiée un mois plus tard, l'appréciation tombe à 7/10. La différence tient à l'absence de variabilité du jeu qui induit une faible valeur de relecture (ou de rejouabilité), car une fois l'énigme résolue, il y a peu d'intérêt à visionner de nouveau les vidéos. Cette section explore en quoi les attitudes à l'égard du FMV ont radicalement changé au fil du temps.

L'ambivalence mentionnée plus haut a déjà été soulignée par Bernard Perron dans un chapitre classique de son anthologie *The Video Game Theory Reader* (coéditée avec Mark J. P. Wolf)^[1]. À partir d'une étude des discours journalistiques et universitaires sur le cinéma interactif, Perron rappelle la réception critique plutôt tiède qu'ont suscitée des titres tels que *Phantasmagoria* (Sierra, 1996). Il se fait aussi l'écho des nombreuses voix qui dénonçaient l'illusion d'interactivité caractéristique de ces jeux^[2]. Après les années 1990, l'intérêt pour le FMV s'est étioilé de façon assez paradoxale : tandis que les avancées dans le traitement des données et du graphisme permettaient enfin de créer des FMV plein écran avec une grande subtilité de couleurs dans les jeux destinés au marché domestique (un bon exemple étant *Tex Murphy: Overseer*, Access, 1998), et tandis que des jeux lancés sur LaserDisc sortaient en format DVD (comme *Dragon's Lair*, Digital Leisure, 1999), l'engouement du public pour cette illusion cinématographique s'est envolé. Incapables de maintenir l'attrait des consommateurs pour ce genre hybride et de rentabiliser leurs lourds investissements dans la production (studios et tournages), les entreprises qui avaient misé sur le FMV durent retirer leurs pions. Selon Perron, la citation tristement célèbre de Daniel Ichbiah, l'auteur de *La saga des jeux vidéo*, résume bien ce changement d'esprit :

[...] le genre «film interactif» a perdu ses lettres de gloire et son évocation suscite autant d'enthousiasme qu'une éruption d'acné. Il semblerait qu'aucun des genres, cinéma ou jeu, ne gagne réellement à cette mixture. Lorsque le joueur voit l'action s'interrompre afin qu'il puisse décider de la suite d'un film, une part de ce qui fait l'intérêt des thrillers – la continuité – retombe. Et ceux qui aiment l'allégresse que procure une bonne jouabilité s'impatientent souvent lorsque les séquences filmées s'éternisent^[3].

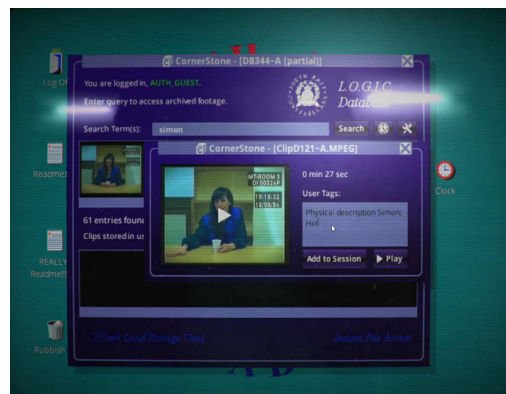
Comble du paradoxe, malgré son échec relatif et son caractère éphémère, la vague du cinéma interactif a fait couler beaucoup d'encre parmi les journalistes et les universitaires, du moins par

rapport à d'autres types de jeux vidéo. Robert Alan Brookey, auteur de *Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*^[4], et Jamie Russell, auteur de *Generation Xbox: How Videogames Invaded Hollywood*^[5], se sont surtout intéressés à la dimension économique de cette synergie entre les industries cinématographique et vidéoludique. Russell a conduit des dizaines d'entretiens avec des personnalités de la « Siliwood^[6] », pour reprendre le mot-valise inventé par Tom Zito dans son évocation facétieuse de cette époque glorieuse où les cadres de la Silicon Valley et d'Hollywood rêvaient à leur fusion prochaine. Ces entretiens réhabilitent, en quelque sorte, la mode du cinéma interactif des années 1990, même si les déclarations suffisantes de certains concepteurs enclins à l'autocongratulation prêtent le flanc à la critique^[7]. Tandis que Greg Roach, fondateur de Hyperbole Studios, estime que le FMV a fixé l'objectif à atteindre, en matière de photoréalisme, pour toute l'industrie vidéoludique^[8], John Romero jette un regard acerbe sur cette époque : « Les jeux en FMV essayaient d'être le plus attractifs possible, tout en évitant le dur travail de programmation nécessaire à la création d'un véritable jeu en 3D. Pour moi, ces jeux n'étaient que les vestiges d'une niche en voie d'extinction. L'avenir était entre les mains des programmeurs 3D^[9]. » Dans son livre, Russell nous invite à émettre une opinion plus nuancée (qu'elle soit positive ou négative) : « Malgré les pertes sur le plan de l'interactivité, cette symbiose du jeu et du cinéma avait quelque chose d'incroyablement séduisant. Les cinématiques procuraient une immédiateté, une réaction affective instantanée, un effet découlant de la représentation de personnes réelles plutôt que de formes ressemblant à des blocs de Lego^[10]. »

Si l'héritage du FMV demeure sujet à débat, nombre de spécialistes reconnaissent le lien étroit entre ce phénomène et l'avènement de supports à grande capacité, comme le CD-ROM. Selon Rune Klevjer :

[l]e lancement du CD-ROM, en particulier la façon dont celui-ci en est venu à dominer le marché des jeux de console avec la PlayStation de Sony, a décuplé les capacités de stockage de vidéos, de musique et de voix. Cette technologie est devenue l'étalon définissant tant les attentes des joueurs en matière de contenu multimédia que les budgets de production^[11].

La puissance des médias optiques tels que le DVD ou le Blu-ray permet aujourd'hui aux concepteurs de peupler leurs univers virtuels de voix numériques, de mondes 3D complexes avec des textures photographiques, et de captures vidéo de haute qualité de la performance d'un acteur, soit de sa voix, de son apparence et de ses mouvements (*L.A. Noire*, Team Bondi, 2011; *Detroit: Become Human*, Quantic Dream, 2018). Des titres tels que *Her Story* (Sam Barlow, 2015) ou *The Bunker* (Splendy Games, 2016) suggèrent une éventuelle renaissance du FMV. À l'heure où se profile un intérêt marqué pour les genres contemplatifs, comme les simul-marcheurs (*walking simulators*) et les *visual novels*, qui nous invitent à redéfinir les frontières du jeu, le cinéma interactif, tant décrié, n'a peut-être pas dit son dernier mot.



Capture d'écran d'une démonstration de *Her Story*.

[Voir la fiche.](#)

Un extrait vidéo est accessible en ligne.

-
- [1] Bernard Perron, «From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies», dans *The Video Game Theory Reader*, dir. Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (Londres : Taylor & Francis, 2003), 237-258.
 - [2] Perron a consacré une [recherche à ce sujet](#).
 - [3] Daniel Ichbiah, *La saga des jeux vidéo* (Paris : Pocket, 1997), 287.
 - [4] Robert Alan Brookey, *Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Game Industries* (Bloomington : Indiana University Press, 2010).
 - [5] Jamie Russell, *Generation Xbox: How Videogames Invaded Hollywood* (Lewes : Yellow Ant, 2012).
 - [6] En anglais, *silly* signifie « idiot, ridicule ».
 - [7] Carl Therrien, *The Media Snatcher* (Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 2019).
 - [8] Jamie Russell, *Generation Xbox*, 112.
 - [9] Traduction libre de «The FMV games were trying to look as good as possible without the hard programming necessary to do a true 3D game like we were making. I saw those games as the remnants of a dying niche. The future belonged to the 3D programmers.» Tristan Donovan, *Replay: The History of Video Games* (East Sussex: Yellow Ant, 2010), 260.
 - [10] Traduction libre de «Despite the downside in terms of interactivity, there was something incredibly seductive about the merger of movies and games. There was an immediacy that came from using live action footage, an immediacy of emotional response that resulted from using real people instead of blocky sprites.» Jamie Russell, *Generation Xbox*, 76.
 - [11] Traduction libre de «The introduction of the CD-ROM, especially the way in which it came to dominate the console market through Sony's Playstation, dramatically expanded the storage space available for video, music, and voice. It set a new standard for what players expected in terms of media content and production values in games». Rune Klevjer, «Cut-scenes», dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, dir. Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (Londres : Taylor & Francis, 2013), 302.

FMV Through History

by Carl Therrien, John Aycock and Cindy Poremba

At the beginning of the 1990s, *TurboPlay* (a short-lived magazine dedicated to TurboGrafx-16 entertainment commissioned by the platform makers) reviewed the movie game *Sherlock Holmes: Consulting Detective* twice. The resulting discrepancy illustrates the ambivalence towards FMV entertainment that is still visible in our contemporary appreciation. The first short review in issue number appears to be enamoured with the attractive nature of the novelty; this excitement bleeds onto the appreciation of gameplay, which is scored at 9/10. One month later, for the full review, this appreciation has fallen to 7/10. Lack of variability means lack of replay value; once a quiz has been elucidated, there is little point in re-watching the FMV segments. In this section, we explore how FMV appreciation has evolved through time.

In a classic paper from his anthology *The Video Game Theory Reader* (co-edited with Mark J.P. Wolf), Bernard Perron already points to this discrepancy in his overview of interactive movies in journalistic and academic accounts.^[1] He highlights the lackluster critical reception of titles such as *Phantasmagoria* (Sierra, 1996) and echoes many voices who point towards the illusory nature of interactivity in these games.^[2] Following the 1990s, the attractive nature of FMV seems to have waned in a paradoxical manner: while memory and graphical expansions became sufficient to bring full-screen, colorful full motion video to domestic videogame screens (in releases such as *Tex Murphy: Overseer*, Access, 1998), and while some LaserDisc games were re-released on DVD (such as *Dragon's Lair* in 1999), audience interest towards these illusions vanished. Major studios at the forefront of the craze, including Cinemaware and Sierra On-Line, folded in large part because of their inability to keep customers interested in their movie game hybrids; they were unable to recoup their hefty investments to develop studios and shoot material. Perron sums up this change of heart through an infamous quote from Daniel Ichbiah, author of *La saga des jeux vidéo*:

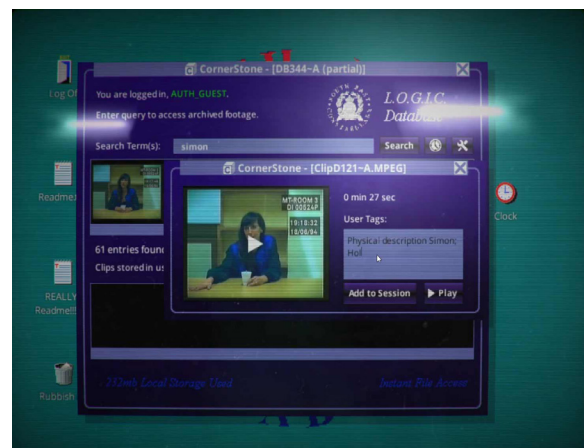
... the genre "interactive movie" has lost its letters of nobility and its evocation arouses as much enthusiasm as an eruption of acne. It would seem that neither genre, cinema or game, really win with this mixture. When the gamer sees the action interrupted in order for him to choose the sequence of the movie, a share of what made thrillers interesting – the continuity – fails. And those who like the elation obtained by good gameplay lose patience when filmed sequences last forever.^[3]

Even more paradoxically, the movie game craze has attracted a lot of dedicated efforts from journalists and academics in recent history compared to other videogame genres. The economic synergy appears to be the main object of interest in Robert Alan Brookey's *Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*^[4] and in Jamie Russell's *Generation Xbox: How Videogames Invaded Hollywood*.^[5] The latter interviewed dozens of personalities involved in the creation of "Siliwood," a revealing portmanteau term coined by Tom Zito reflecting

on the glorious days when executives thought movie-making and game production would merge (in a deliciously silly manner). Through these interviews, the movie game craze of the 1990s is being rehabilitated to some extent, although the self-aggrandizing claims made by some creators can easily be criticized.^[6] While Greg Roach (founder of Hyperbole Studios) believes FMV set a goal in terms of photorealism for the videogame industry,^[7] John Romero looks back on the phenomenon in a harsh manner: “The FMV games were trying to look as good as possible without the hard programming necessary to do a true 3D game like we were making. I saw those games as the remnants of a dying niche. The future belonged to the 3D programmers.”^[8] Russell’s account invites us to be less radical in our appreciation (or lack thereof) of FMV games: “despite the downside in terms of interactivity, there was something incredibly seductive about the merger of movies and games. There was an immediacy that came from using live action footage, an immediacy of emotional response that resulted from using real people instead of blocky sprites.”^[9]

While the legacy of FMV games is still the subject of debate, many scholars acknowledge the significance of data intensive technology in the development of the medium. For Rune Klevjer, “The introduction of the CD-ROM, especially the way in which it came to dominate the console market through Sony’s Playstation, dramatically expanded the storage space available for video, music, and voice. It set a new standard for what players expected in terms of media content and production values in games.”^[10]

The increased data space of digital optical media such as DVD and Blu-ray allow designers to populate complex algorithmic 3D worlds with photographic textures, digitized voice acting and advanced performance capture of an actor’s voice, likeness and movement (*L.A. Noire*, Team Bondi, 2011; *Detroit: Become Human*, Quantic Dream, 2018). Titles such as *Her Story* (Sam Barlow, 2015) and *The Bunker* (Splendy Games, 2016) even hinted at the possibility of a FMV renaissance. With the current interest in contemplative genres (such as walking simulators and visual novels) that seem to question the very limits of what a game can be while attracting a popular response, one can actually imagine a future for this often decried genre.



Screenshot from a game capture of *Her Story*. [See database entry.](#)

A video clip is available [online](#).

[1] Bernard Perron, “From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies,” in *The Video Game Theory Reader*, eds. Mark J.P. Wolf and Bernard Perron (London; New York: Routledge, 2003), 237-58.

[2] Perron led a [research project on this topic](#).

[3] Translated by Perron, “From Gamers to Players and Gameplayers,” 239. Original publication: Daniel Ichbiah, *La saga des jeux vidéo* (Paris: Pocket, 1997), 287.

[4] Robert Alan Brookey, *Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Game Industries* (Bloomington: Indiana University Press, 2010).

[5] Jamie Russell, *Generation Xbox: How Videogames Invaded Hollywood* (Lewes: Yellow Ant, 2012).

[6] Carl Therrien, *The Media Snatcher* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2019).

- [7] Russell, *Generation Xbox*, 112.
- [8] Tristan Donovan, *Replay. The History of Video Games* (East Sussex: Yellow Ant, 2010), 260.
- [9] Russell, *Generation Xbox*, 76.
- [10] Rune Klevjer, "Cut-scenes", in *The Routledge Companion to Video Game Studies*, eds. Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (London: Taylor & Francis, 2013), 302.