



# SANQUA h o r i z o n s

---

vendredi 22 décembre 2006



# Vous êtes bien urbain

Il se trouve qu'à l'occasion de la Game Connection 2006, je me suis rendu à nouveau dans cette bien belle ville de Lyon. Poussé par mes élans écolos, je décidais de me déplacer en transports en commun. Première nouveauté : des portillons ont été systématiquement installés à toutes les entrées et sorties du métro local. Deuxième nouveauté : pour rentrer dans les bus, seule la porte frontale s'ouvre. Troisième nouveauté : l'intérieur des bus est tapissé de recommandations sur le «comment bien vivre ensemble (Copyright RTL)» : *allez jusqu'au fond du bus, laissez votre place aux personnes âgées ou femmes enceintes*, bref, toute une batterie de conseils, écrits en gros et présentés de manière éducative (avec l'emploi de petits bonhommes sympas pour même attirer les gosses qui ne savent pas lire).

Quand on en arrive à donner des leçons de savoir-vivre dans les transports en commun, c'est que, quelque part, ça n'est pas fait ailleurs... Jules, reviens !

# STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

**KYLIAN ... Pas de vacances pour Noël**

**EL FOUINE ... Candidat desisté**

**DJEEN ... Pixelisé**

**SNAPE1212 ... Doux blagueur**

**JIKA ... La Wii m'a tuer**

**EGOMET ... Politiquement engageur**

**SILENTZEN ... On the road again**

**BLUEPOWDER ... Vaille que Vaï**

**EKIANJO ... Finalement libéré**

Absentéistes excusés :

**IANDS - PTITMEC - THOMY KEAT - TOM**

**MEEGO - SCREETCH - ANTIBUG - LUGH - RODIX**

# Le légal, un vrai REGAL

1. SANQUA est le magazine au format PDF du site Sanqualis.com. Il est réalisé à but non lucratif et est écrit, composé, pensé et torché par un groupe de passionnés de l'informatique et des jeux vidéo, qui n'ont décidément rien à faire.

2. Les images utilisées, les noms de marques cités, ne sont donnés qu'à but informatif ou satirique. Si vous êtes propriétaire d'une image et que vous ne désirez pas la voir publiée dans SANQUA, même à but non lucratif, prenez contact via la rubrique « nous » du site.

3. Tout dégât causé par l'ouverture de Sanqua sur votre machine ou sur la couche d'ozone n'est en aucun cas attribuable à nos personnes. USE AT YOUR OWN RISK !

4. Sanqua protège les forêts et est donc reconnu d'utilité publique par le Ministère de la Glandouille. Tant que vous n'imprimez pas SANQUA, vous combattez le réchauffement de la planète, l'hégémonie du pétrole, les OGM et le nucléaire et vous êtes donc forcément un sale révolutionnaire anarchique alter-mondialiste. Les hamsters nains et les loutres vous disent merci.

5. Les propos diffusés dans Sanqua n'engagent bien évidemment que leurs auteurs et leurs pneus de voiture. Si vous n'êtes pas joasses, prenez un aspirine et un Dany, ça ira mieux. Vous pouvez aussi imprimer SANQUA sur du PQ pour vos chiottes. Vous finirez par vous habituer.

6. Nous ne détenons pas la vérité absolue. Il nous arrive de dire des conneries, et MEME de les penser. Dingue. Mais bon, en gens responsables, on assume et on défendra coûte que coûte les idioties que l'on a pu écrire, par principe. Nous ne sommes pas non plus responsables des tumeurs et autres cancers que vous pouvez développer en lisant Sanqua sur un écran cathodique pourri, sans aucune protection. Pareil pour les myopies, maux de têtes, douleurs articulaires et étranglements. De toute façon pour tout problème, c'est la faute à Al Qaeda, vous devriez le savoir depuis le temps qu'on vous le répète.

7. SANQUA n'est pas un magazine sérieux. Rien de tout cela n'est grave. Si vous êtes offusqués par la liberté d'expression, nous vous conseillons de déménager rapidement en Chine, en Russie ou même aux US. Vous trouverez sûrement chaussette à votre kalash.

# TOUCH!



## CARNET DE BORD

L'actualité du jeu vidéo revue en vitesse par l'équipe de Sanqua. Vous n'y trouverez pas tout, mais au moins ce qu'on a considéré comme intéressant et amusant. Et puis si on peut parler de filles nues ou presque, on n'hésitera pas non plus.



## HYPE

C'est Jika et Snape1212 qui reprennent les rennes (oh oh oh) de cette rubrique en cette période de Noël. L'occasion pour eux d'aller faire un tour en Norvégie, voir si les gens y voient plus clair là-bas.



## HANDS ON

Noël, c'est la bonne période pour se remettre à jouer. Déjà deux gros titres dont nous parlons dans nos colonnes, SPLINTER CELL DOUBLE AGENT et DARK MESSIAH - ça vous donnera peut-être des idées de cadeaux tardifs.

# LA WII GAGNE SANQUA

Nos fanboys Nintendo témoignent

# 32



**UNDER ARREST**  
Avec Stéphane Natkin

# 10

**OH LA LA !**  
Pour nos amies les bêtes

# 36

**PLANS FOIREUX**  
Une histoire de pixels morts

# 40

# CARNET DE BORD



Il est bien évidemment impossible de commencer ce carnet sans parler de la Wii. La dernière console de Nintendo (1) est sortie en Europe et, comme d'hab', les magasins ont été dévalisés, grâce aux bons marketos de Nintendo : on met dix consoles sur le marché, et après, hop, on annonce que c'est la vente la plus rapide de l'histoire, elles sont toutes parties en 10 minutes ! Rien de tel pour générer de la hype. Ah, si on n'en avait pas l'habitude, nous aussi nous en ferions des titres de news plus fumeux les uns que les autres. Alors que des centaines de milliers de joueurs gesticulent désormais comme des cons devant leurs écrans, chez eux, retenons que le succès de la console ne se mesure pas sur le premier Noël, mais sûrement plus sur le deuxième et le troisième. Il était bien entendu évident que la console allait se vendre bien dans les premiers mois (ne serait-ce qu'avec la fanbase de Nintendo), mais une fois le flan de la sortie retombé, que restera-t-il ? Et quels jeux viendront assurer la pérennité de la marque ? Jusqu'à maintenant, seuls les jeux Nintendo se vendaient bien sur les consoles de l'ami Mario. Est-ce que cela va changer avec la Wii, histoire d'intéresser les développeurs tiers ? On l'a bien vu avec la Gamecube,

les seuls jeux Nintendo n'ont pas suffi à tenir la machine à bout de bras. Après 2 échecs consécutifs (la N64 et la GC), la Wii espère changer la donne. Ça ne sera pas évident.

A l'autre bout du monde, un phénomène paranormal s'est produit récemment : d'après nos sources anonymes, des gamers « japonais » auraient été vus en train de camper pour la sortie d'un jeu « xbox 360 ». Oui, tout cela paraît extrêmement louche, amis lecteurs. C'est donc une info à prendre au conditionnel. À moins que cela ne coïncide avec la sortie de « Blue Dragon » (2), dernier jeu en date de Sakaguchi, le créateur de Final Fantasy - épaulé par Akira Toriyama, le créateur de Dragon Ball, au niveau du design des personnages. Même si l'on ne sait pas grand-chose du jeu en question, c'est peut-être la dernière chance qu'a Microsoft de faire un soubresaut sur le marché japonais, maintenant que la PS3 et la Wii sont sur ce même marché. Avec moins de 100 000 unités vendues au Japon en un an, on peut dire que Microsoft s'est de nouveau bien planté là-bas, malgré une console à très bas prix (moins de 200 euros pour la version avec disque dur...) et quelques jeux portables, mais

encore trop, trop peu de jeux adaptés au marché local. S'ils décident de continuer sur ce marché pour une prochaine génération, il faudra vraiment qu'ils investissent, quitte à racheter 2-3 studios locaux en vue pour leur pondre un paquet de jeux japonais dès le début. Au niveau mondial, le Marketing de Microsoft roule des mécaniques, en annonçant fièrement qu'ils auront vendu 10 millions de Xbox 360 d'ici Noël 2006. Un chiffre un peu osé, quand on sait qu'il n'y avait que 6 millions de 360 vendues au dernier rapport de Microsoft de septembre 2006. 4 millions en 4 mois, c'est un peu fort de café vu qu'ils atteignaient à peine les 250 000 unités par mois jusqu'alors. Mais c'est toujours beau de croire au Père Noël...

Puisqu'on en est à faire le tour des marques, c'est au tour de Sony. Là, les choses sont un peu moins roses : les PS3 se sont vendues pour être mieux revendues (moins d'un jeu acheté par console en moyenne... pas un bon signe), sans oublier un voleur de PS3 qui a fait une ingestion de plomb suite à une descente de police chez lui. Ça, c'est pour la petite histoire style « Le Parisien » car, avouez-le, vous adorez les rubriques « chiens écrasés ». Sinon, la PSP vient enfin de se

doter de son firmware 3.0 ( **3** ). Vous savez, le fameux firmware sur lequel on était censé pouvoir jouer à des jeux PS1 par émulation ? Sony a effectivement respecté parole, mais... pas exactement comme on le pensait. En bon roi de la baise, Sony vous demande d'abord d'acheter une PS3, puis de vous connecter au service de vente en ligne (style Xbox Live) de la machine, de payer et télécharger le jeu PS1 en question... avant de le transmettre à la PSP via la PS3... à titre d'information, un Tekken 2 prendra plus de 300 megs sur la PSP, ce qui est excessivement inquiétant pour les conversions de FF7 ou autres à venir... si jamais elles arrivent. Et comme la PSP ne dispose pas de boutons L2 et R2, la croix analogique est utilisée pour simuler ces boutons (super quand on doit faire des combinaisons !). Ce qui signifie aussi que la croix analogique ne sera jamais utilisée pour les déplacements en émulation. Bref, encore une bonne idée à la base, et une exécution catastrophique de Sony. On commence à s'habituer. Et ne demandez pas où est passé Gran Turismo Mobile... Ni où est passé Gran Turismo HD ( **4** ) non plus. Sony a apparemment annulé son beau petit bébé signé Polyphony. Pourtant, c'était un jeu très original ! Une





version de Gran Turismo 4 en haute résolution, livrée sans circuits et sans caisses ! Acheter un moteur de jeu au prix fort, puis déboursier plusieurs euros pour débloquer petit à petit chaque partie du jeu, ça, c'était un signal fort vers les gamers : un bon gros doigt, comme on les aime. Du coup, le jeu va être distribué gratuitement, avec un circuit et 10 voitures (c'est tout ?) et sera disponible sur le service online de la PS3, uniquement au Japon (pour ne pas faire les choses à moitié) et pour une durée limitée - et sans micro-options en vente. Ça ressemble à une sorte d'excuse à demi-mot, mais surtout à du travail bâclé. Du coup, le prochain GT sera GT5, et ne sortirait pas avant 2008, d'après Polyphony. Il faut croire que c'est très très dur à faire, les « real driving simulators ». Je propose de renommer le titre Gran Turismo Forever.

Même à l'intérieur de Sony, les choses ne sont pas très claires. Tenez, Kutaragi a été démis de sa fonction de CEO pour passer au placard, enfin dans cette fonction qu'on appelle « Chairman ». Vous savez, ce job où l'on vous donne des masses d'argent alors que le réel pouvoir exécutif ne vous appartient plus ? C'est donc son grand pote de toujours, Kaz Hirai (5), qui prend sa

place. Un commentateur japonais avait alors déclaré, dans un sursaut d'excitation « mon Dieu, ça veut dire qu'il n'y aura pas de Playstation IV, j'ai un scoop ! » - puisque Kutaragi est connu pour être le père de la machine. Mais comme toutes la plupart des déclarations faites à chaud, par une seule personne, sans aucune confirmation extérieure, et sans doute sous effet de l'alcool, il ne fallait pas y voir de changement radical de stratégie. Un exéc' de Sony a ainsi confirmé, quelques jours plus tard, qu'il n'en serait rien et qu'il ne fallait pas s'emballer, mais prendre un suppo et aller au dodo. Combattre la Hype, c'est une lutte de tous les jours, je vous le dis.

Au chapitre des bonnes nouvelles (enfin, ça dépend du point de vue), Future Publishing (6), la maison mère de la plupart des magazines de jeu vidéo en Europe (et quelques-uns aux US), annonce une lourde perte de 95 millions de dollars pour leur dernière année fiscale (se terminant en septembre). Apparemment, le problème de la société serait plus interne qu'autre chose : ils auraient surinvesti dans des acquisitions et trop peu dans leur développement interne. L'année 2007 s'annonce comme une période de transition et il faudra

sans doute attendre 2008 avant de voir de nouveau des signes positifs chez Future. Notons quand même que Future édite EDGE en Angleterre (et aussi en Espagne, me précise SilentZen), peut-être le seul magazine encore potable dans la presse kiosque. Je dis « potable », et pas mieux, car la qualité générale de la célèbre publication n'a fait que chuter ces dernières années : c'est avec surprise que lors de mes dernières consultations en date, un bon nombre d'articles n'étaient que peu ou pas intéressants, sortes de brouillons peu documentés. Pour un site, ça passerait encore, mais on parle de professionnels qui font ça 5 jours sur 7. Reste la très belle mise en page, mais sinon... tout fout le camp. Et ce n'est pas ni Francis Cabrel, ni Sony qui va me contredire sur ce coup. Surtout quand on sait que le prochain épisode de l'une des licences les plus juteuses de la Playstation (en tout cas au Japon), j'ai nommé **Dragon Quest IX (7)**, vient d'être annoncé sur Nintendo DS. Ca ne sera que le nième coup de couteau dans le dos de Sony qui va finir par lâcher un « tu quoque fili ! » un de ces jours. C'est inquiétant pour Sony, car chaque épisode s'arrache à plus de 3 millions d'exemplaires sur le marché local. Et cette tendance à la remise en

cause du monopole de Sony pourrait bien, doucement, sonner une ère de transition pour les développeurs. Square-Enix commence par Dragon Quest, qui nous dit que Final Fantasy ne finisse pas, un jour, à changer lui aussi de format ? Mais ne spéculons pas trop, réservons ceci aux Jean-Pierre Gaillards du dimanche.

Pour finir sur une note sympathique, parlons d'Ebay. Vous connaissez le site d'enchères en ligne, bien entendu. Et vous savez qu'il a été monstrueusement utilisé pour effectuer la revente de PS3 fraîchement achetées, avec un bon petit bénéfice pour le vendeur. Ou **les vendeuses (8)**, en l'occurrence. Si les femmes jouent finalement peu, elles savent en tout cas user de leurs atouts pour faire monter la sauce et les enchères : une bonne dizaine de vendeuses de PS3 n'ont pas hésité à se montrer dans des poses suggestives ou en petite tenue pour mieux attirer le fanboy Sony primaire. Reste à savoir si la tactique vaut le détour, et si les 2000 dollars potentiellement engrangés couvriront les frais résultant de leurs suicides, une fois leurs vies pourries par les moqueries incessantes de leur famille et des leur(s) ex-ami(e)s. Le jeu vidéo tue, qu'on se le dise !



# UNDER ARREST

## Les jeux ubiquitaires

Cette année les emagiciens avaient pour thème l'ubiquité. Entre une présentation d'InMemoriam2, d'un opéra celtique et multisite, de PNJ expressifs et d'une œuvre d'art plastique qui donne visage aux smileys, le débat sur le sujet a montré toute l'ambiguïté de l'ubiquité.

En Français, le don d'ubiquité est la capacité de se trouver simultanément en plusieurs endroits. Selon Marcel Aymé, une jeune femme, Sabine Lemurier possédait ce don :

« Un soir d'avril, après dîner, Antoine Lemurier vérifiait des bordereaux sur la table de la salle à manger et Sabine, assise dans un fauteuil, lisait une revue de cinéma. Levant les yeux sur sa femme, il fut surpris de son attitude et de l'expression de sa physionomie. La tête inclinée sur l'épaule, elle avait laissé tomber son journal. Ses yeux agrandis brillaient d'un éclat doux, ses lèvres souriaient, son



**Stéphane Natkin**  
Professeur  
au CNAM et  
Directeur  
de l'ENJMIN

*visage resplendissait d'une joie ineffable... Voilà ce qui s'était passé. Huit jours auparavant, dans le tournant de l'avenue Junot, Sabine rencontrait un garçon de vingt-cinq ans qui avait les yeux noirs... Si bien qu'une semaine plus tard, en cette fin de soirée d'avril, elle se trouvait à la fois chez elle et chez ce garçon aux yeux noirs, qui s'appelait authentiquement Théorème et se prétendait artiste-peintre »*

Il s'agit certainement d'une faculté très utile pour les amours clandestines, indispensable au manager débordé, mais qui n'a qu'un certain rapport avec la notion d'informatique ubiquitaire (ubiquitous computing) et de jeux ubiquitaires dont le nom est issu dans une autre œuvre littéraire : le roman de Philippe K Dick Ubik.

« Je suis Ubik. Avant que l'univers soit, je suis. J'ai fait les soleils. J'ai fait les mondes. J'ai créé les

*êtres vivants et les lieux qu'ils habitent ; je les y ai transportés, je les y ai placés. Ils vont où je veux, ils font ce que je dis. Je suis le mot et mon nom n'est jamais prononcé, le nom qui n'est connu de personne. Je suis appelé Ubik, mais ce n'est pas mon nom. Je suis. Je serai toujours... »*

Ubik est omniprésent et omniscient comme l'informatique ubiquitaire, ce réseau d'objets intelligents qui vous observent, savent toujours où vous êtes et réagissent en s'adaptant à vos besoins et à votre comportement. Ubik est né de la convergence de trois technologies : les réseaux sans fil, la plate-forme unifiée (cross media platform), possibilité de faire communiquer, au travers d'un Internet généralisé, des usagers disposant d'appareils variés (ordinateurs, téléphone, PDA, TV interactive...), et les objets intelligents, lapin wifi, ascenseurs autosurveillés, vêtements communicants ou même canapés qui s'adaptent à la forme de vos fesses.

Ubik a vu ses premières applications dans les « *espaces intelligents* », urbains ou domestiques. À Singapour on a pu se promener dans la ville et voir tout à coup un grand panneau publicitaire s'éclairer d'un message qui vous est personnellement destiné « *je t'aime mon petit lapin* » ou « *rentres tout de suite à la maison, la soupe est servie* ». Ubik, informé par votre copine ou votre maman, a localisé votre mobile dans la ville et envoyé le message au panneau de publicité intelligent



le plus proche. J'ai visité au Japon une maison intelligente dont l'interface est matérialisée dans chaque pièce par un petit personnage manga. Lorsque l'on quitte la maison dans le rush du matin, le petit personnage vous dit d'une voix fluette : « *Natkin-san, vous avez oublié vos lunettes et je crois qu'elle sont sur la cheminée du salon* ». Ubik a, via ses caméras, surveillé tous les objets que vous lui avez désigné et vérifié, via un capteur

magnétique, que vous avez chaque matin, dans votre sac à dos, les lunettes, les clefs...

Mais Ubik est d'abord un grand joueur, il a commencé par inventer de nouvelles interfaces, l'eye toy, le micro de la DS, et la Wiimote. Puis il a généré récemment des jeux pro-actifs qui peuvent intervenir dans la vie du joueur à tout instant, ubiquitaires, qui interagissent avec le joueur en

tous lieux via des objets quelconques de la vie et les jeux mobiles, qui promènent avec le joueur. Il peut recevoir des messages de son avatar, des autres joueurs, du moteur de jeu. Il peut rechercher des indices pour faciliter ses quêtes dans les media « *du monde réel* ». A contrario une station de radio ou de télévision diffuse en continu des nouvelles sur l'état de l'univers virtuel. Le joueur peut, dans la peau de son avatar, diriger un royaume ou être un parrain de la mafia. Il peut avoir une petite famille virtuelle qui lui souhaite son anniversaire avec plus de ponctualité que sa famille réelle. Relié en permanence à l'univers virtuel par toute une panoplie d'appareils, le joueur peut interagir avec le monde du jeu en utilisant tous les objets dont il dispose du clavier de son mobile aux oreilles de son lapin wifi. Ce qui caractérise ce type de jeu, ce sont les interactions entre le joueur et l'univers virtuel qui ne se distinguent pas formellement des interactions avec le monde réel via les media (radio, TV, Web, journaux) et les systèmes de télécommunication (téléphone, mail, vidéoconférences...).

En conséquences scénaristiques, les jeux pro-actifs ne se déroulent pas dans un monde médiéval dont les rapports quotidiens avec le monde actuel sont difficiles à argumenter, mais dans une fiction contemporaine. Toutefois, l'imagination est au pouvoir, et le joueur peut être le représentant au XXI siècle d'agents spatio-temporels, ce qui justifie parfaitement les interactions. Tonton Albert des

aventures de Laureline et Valérien pourrait être ainsi interprété par un joueur.

Les jeux pro-actifs ne sont pas une utopie et on déjà été expérimentés sous diverses formes. Un des premiers exemples est Majestic. Ce jeu diffusé par Electronic Art en l'an 2000, proposait de déjouer un complot visant la sécurité des États-Unis, dans un univers très inspiré du feuilleton X-Files. Les joueurs doivent s'abonner et s'enregistrer via Internet, sur une base de données qui lui fournit, par Mail, fax ou téléphone, des indices pour leurs enquêtes. Il doivent aussi mener ses investigations sur des sites Web. Le jeu n'est pas limité dans le temps, puisque, reprenant le principe des feuilletons, un nouvel épisode était proposé chaque mois. En 2002, l'éditeur abandonnait Majestic, faute d'une clientèle suffisante. En 2003 Ubisoft éditait In Memoriam, jeu écrit par Eric Viennot par développé Lexis Numérique. Le principe est très voisin, l'enquête porte sur la disparition de deux journalistes. Les indices doivent être trouvés sur le Web (en particulier sur le site du journal Libération) ou sont envoyés sous forme de courriers électroniques. Par contre, dans ce cas, le jeu tel qu'il est vendu a une fin. Mais, dans les deux cas, les jeux ont échappé à leurs concepteurs : des communautés virtuelles prolongent les aventures, créées de nouveaux indices dans des histoires de plus en plus complexes.

Le second épisode d'In Memoriam, sorti récemment, envoie des SMS et une extension sur

téléphone mobile sera proposée. Dans un autre genre, WW va envoyer des SMS aux abonnés pour les informer de l'état de leur univers préféré ou chatter avec les potes qui sont en train de jouer.

Les jeux geo-localisés offrent un autre exemple de la présence d'Ubik dans le monde ludique : Moggy, développé par Newtgames et expérimenté à Tokyo, et BotFighter 2, développé par Alive Mobile et expérimenté, entre autres à Pékin. Dans les deux cas, le joueur participe à un rallye que l'amène à chercher des objets virtuels et combattre des ennemis réels dans la « vraie » ville. Il dispose pour cela d'un mobile géo localisé doté d'une interface Bluetooth. Dans BotFighter, la recherche d'indice de l'énigme peut être réalisée sur Internet et via une émission de TV.

L'importance de ce type de jeu se dévoilera au fur et à mesure qu'ils se rapprocheront des media classiques et sortiront du domaine du jeu vidéo au sens actuel du terme. On peut imaginer une page spéciale ou un magazine télévisé qui rapporte les actualités des mondes virtuels et pourquoi pas, VCNN, Virtual CNN, chaîne consacrée uniquement aux fausses guerres auxquelles tout le monde peut participer par mobile interposé. La mise en spectacle de l'actualité, telle qu'elle est pratiquée actuellement, facilite cette transition. L'intégration entre les différents modes de production audiovisuelle va également dans ce sens. D'ici moins de cinq ans, le développement des infrastructures de

télécommunication dotera la majorité des foyers des pays occidentaux et du Sud-est asiatique de réseaux haut débit avec et sans fil véhiculant un mixte de téléphone télévision et Internet. Les utilisateurs seront mûrs pour un nouveau type de media, les producteurs et créateurs aussi.

En 2000, Kalisto développait une technologie qui permettait à un téléspectateur d'une manifestation sportive de participer virtuellement à la compétition. Vous regardez un grand prix de formule 1, d'un seul coup vous vous retrouvez au volant d'un bolide virtuel qui fait la course avec la Ferrari de Schumacher. Bien entendu vous gagnez, ce qui est une grande satisfaction, même si Schumacher ne le saura jamais. Dans un autre genre vous pouvez participer, virtuellement, mais en temps réel, à la garden-party qu'offrira, le prochain 14 juillet la (le) futur(e) président(e) de la République...

La confusion entre l'information réelle et virtuelle et son succès potentiel a déjà une longue histoire. Orson Welles, signait en 1937, une des plus célèbres émissions de radio qui constitue un modèle du genre. Il annonçait aux actualités US le débarquement des martiens, provoquant une panique monstre ( 1 ). Les Jeux pro-actifs constituent le grand retour de la Guerre des Mondes à l'heure de l'Internet.

Mais le triomphe d'Ubik est annoncé par le

film « *Minority Report* », tiré lui aussi d'un roman de K. Dick, ou l'on voit Tom Cruise manipuler « à la main » des documents électroniques sur un écran dématérialisé. À ce moment il n'existera plus de différence entre les interfaces qui nous lient aux objets et aux mondes virtuels et ceux que nous employons dans la vie réelle. Ubik sera partout et nous serons Ubik. Enfin, la vie ne sera plus qu'un grand jeu vidéo.

( 1 ) On écouterait avec profit cette émission qui a été éditée sous forme de CD par Radio France et l'INA. Le film de Woody Allen "Radio Days", relate, entre autre, cet épisode de l'histoire de la Radio.

#### RÉFÉRENCES :

**Marcel Aymé**, *Le passe muraille*, Ed Folio

**Philip K Dick**, *UBIK*, Ed 10-18

**S. Natkin**, *Video Games and Inteactive Media, A glimpse at new digital entertainment*, AK Peters Ed, 2006

**S. Natkin**, *Les jeux de demain : télévision ou cinéma interactif ? Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* - Hamattan, Paris, 2005.

**S. Natkin, C. Yan**, *Analysis of Correspondences Between Real and Virtual Worlds in General Public Applications*, CGIV 05, Pékin, Chine, July 2005 (accessible sur le site <http://cedric.cnam.fr>)

# HYPE



Pour ce numéro de SANQUA, qui sent bon la dinde aux marrons, la bûche de Noël et l'indigestion, nous, les journalistes de l'extrême, Snape1212 et Jika, n'avons pas hésité à aller chercher la meilleure Hype du moment, là où personne ne s'est jamais aventuré : en Norvège, le pays du Père Noël. Cela afin d'interviewer ce brave vieux qui fait le bonheur des petits et grands depuis des temps immémoriaux. Malheureusement, le grand manitou étant très occupé, nous n'avons pu rencontrer que ses deux bras droits (oui, avoir deux bras droits c'est possible en Norvège) : Roger et Raymond, les rennes officiels™ du Père Noël. C'est accoudés au bar du bistrot de la place du village des lutins que nous les rencontrons, accompagnés d'un vin chaud à la cannelle. Au menu du débat, point de forfanterie car le froid semble avoir quelque peu vrillé les neurones et l'imagination des développeurs, en mal de productions dignes d'intérêt. On se contentera donc de ce qu'on a, à savoir le buzz logique mais toujours inconsistant des consoles dites « next gen »...

**Sanqua :** *Messieurs, bonsoir à vous et merci de nous accueillir dans votre charmant village.*

**Roger :** *Bah, pas de quoi, on reçoit pas souvent de visiteurs, vous savez, vu comment on se gèle les boules (de Noël) ici, les journalistes ne se déplacent jamais.*

**Raymond :** *Ouais, c'est toujours à nous de venir les voir, soit disant qu'avec notre traîneau c'est plus pratique, mais c'est pas eux qui le tirent...*

**Sanqua :** *Bon, vous devez ardemment préparer les fêtes, et ce que les lecteurs de SANQUA aimeraient savoir, c'est quelle sera la tendance cette année ?*

**Roger :** *Cette année, le beige revient vraiment très fort. Les gens veulent des teintes chaudes et colorées, quelque chose qui leur rappelle la magie de...*

**Raymond :** Euh, Roger, je crois qu'ils veulent parler de jeu vidéo. T'es encore complètement à l'ouest mon pauvre vieux !

**Roger :** Ah pardon ! Bah, en termes de jeux, comme vous le savez, ces dernières semaines ont été largement chamboulées par la sortie des deux dernières grosses consoles « next gen » : La PS3 et la Wii, ce qui fait que le reste a été un peu occulté.

**Raymond :** Quoi ? La Wii, une console Next Gen ?! Roger, tu devrais arrêter le vin chaud, la Wii n'est pas une console Next Gen, elle est différente et elle assume cette différence... Pour le reste, c'est clair, on nous rabâche les mêmes images de jeux depuis un bon moment déjà. Difficile de trouver quelque chose de nouveau à se mettre sous la dent. Ras le bol de voir toujours les mêmes screens : Zelda, Red Steel, Resistance, Ridge racer 7... C'est bon, on connaît !

**Roger :** Ah si ! Y'a un jeu qui a l'air bien prometteur sur PS3...

**Raymond :** Sur PS3 ??! T'es sûr ?

**Roger :** Oui, **White Knight stories**, un RPG développé par Level-5, qui a aussi travaillé sur le chef d'œuvre Dragon Quest 8. J'ai vu une vidéo qui m'a vraiment impressionné, avec un moteur graphique qui renvoie Oblivion et consorts à la poubelle. Le système de combat a l'air très dynamique, mélangeant tour par tour et temps réel. Connaissant la réputation de Level-5, on peut s'attendre à quelque chose de pas mal du tout.

**Raymond :** Et ça sort à Noël ?

**Roger :** Ah ah ! Rêve mon pauvre ! Aucune date de sortie n'a encore été annoncée. On a juste droit à une poignée de screens et une assez longue vidéo, ainsi qu'un petit site web, écrit dans des caractères bizarres, avec des tas de traits dans tous les sens...

**Sanqua :** En Japonais vous voulez dire ?

**Roger :** Ouais ça doit être ça !

**Raymond :** Donc le jeu sortira plutôt pour Noël prochain ?





dragon quest wii

**Roger :** *On n'en sait rien pour le moment, mais en tout cas ne s'est pas pour tout de suite malheureusement. Et puis même s'il sort au Japon l'année prochaine, il ne devrait arriver sur le marché européen que d'ici une bonne centaine d'années.*

**Sanqua :** *De toute façon, pour nous, pauvres européens, on doit attendre mars 2007 pour pouvoir se procurer une PS3. Mais bon, au vu des jeux intéressants qu'il y aura...*

**Raymond :** *Ouais on sait, ah ah ! Vous êtes vraiment à la rue en Europe. Tiens au fait, en parlant de RPG, vous avez vu les dernières images de **Dragon Quest Swords** sur Wii ?*

**Roger :** *Ah non, je ne savais même pas qu'un DQ étaient prévu là-dessus...*

**Raymond :** *Bah si figure-toi, même que ça a l'air plutôt joli, en tout cas pour la machine. Par contre, le système de jeu semble très spécial.*

**Sanqua :** *C'est-à-dire ?*

**Raymond :** *Disons que si l'on en croit les vidéos qui traînent sur le web (Youtube© est ton ami), le jeu est très axé sur les combats. En gros, on avance en vue à la première personne en pointant avec la Wiimote vers l'endroit où l'on souhaite se rendre, et les déplacements ont l'air d'être pré-calculés.*

**Roger :** *Quoi ?! Mais c'est nul !*

**Raymond :** *Ecoute, c'est pas encore sûr, mais il semble vraiment que ça fonctionne comme ça. L'intérêt sera donc plutôt dans les combats, où il faudra jouer de la wiimote et du nunchaku pour donner des coups d'épée et parer avec le bouclier.*

**Roger :** *Mouais, c'est pas vraiment convaincant ton truc... Et ça sort quand ?*

**Raymond :** *Ca devait être disponible pour le lancement de la Wii au Japon, mais le jeu a été repoussé au printemps. On n'a pas beaucoup plus d'infos pour le moment.*

**Roger :** *Ca me fait un peu peur tout ça, Raymond. Ca sent le*

Dragon Quest simplifié à l'extrême. J'ai peur que la Wii souffre trop du syndrome « DS » : des petits jeux rigolos et accrocheurs, mais qui manquent carrément de profondeur.

**Raymond :** Oui, Roger, on peut craindre un essoufflement prématuré, si les éditeurs tiers ne suivent pas. Et sans offre logicielle digne de ce nom, très rapidement, les Kevins finiront bien par dénigrer la console sous prétexte qu'elle n'offre pas des graphismes aussi bons que ceux de la X360 ou la PS3. Bref, les développeurs, ils vont devoir se bouger le cul afin de ne pas s'arrêter à des jeux comme Rayman ou Wario Ware, sinon ça va être vite lassant...

**Roger :** On verra bien. En tout cas, les ventes de Wii sont pour le moment sacrément encourageantes.

**Raymond :** L'effet de buzz. On reparlera de tout ça dans un an, à tête reposée, pour voir si la Wii est toujours aussi populaire.

**Sanqua :** Au fait les rennes, quels jeux vous pensez prendre si vous achetez une Wii, en dehors de Zelda ?

**Roger :** Bah moi, y'en a un dont on n'a pas beaucoup parlé, mais qui a l'air très sympa, c'est **Super Monkey Ball**. Les premières critiques sont très positives !

**Raymond :** Mouais...

**Roger :** Si, si, je t'assure ! Apparemment, en dehors du concept habituel du jeu, qui est rendu très fun grâce à la Wiimote, il y a des dizaines de mini-jeux, tous plus marrants les uns que les autres, surtout en multi-joueurs.

**Raymond :** Ok, mais c'est encore des foutus mini-jeux ! Tout va être « mini » sur Wii ou quoi ?

**Roger :** C'est bien parti pour, on dirait... Hé oh patron ! Vous nous remettez une tournée ? Offrez donc à nos amis de chez SANQUA la spécialité du coin : la liqueur de châtaigne fermentée en fût de vignes. Vous allez voir, c'est une boisson d'homme ça ! Cinquante-cinq degrés de bonheur !



super monkey ball



halo 3



devil may cry 4

**Sanqua :** Euh, merci, ça ira pour le moment, on n'a pas encore fini notre vin chaud. Sinon, pour les consoles actuelles, il y a des choses intéressantes à venir ?

**Raymond :** Pff ! Que dalle ! Y'en a que pour la Wii et la PS3 !

**Roger :** On a quand même eu droit aux premières images de **Halo 3** sur X360, c'est pas rien...

**Raymond :** Laisse-moi rire ! T'as vu la gueule des screens ? On dirait Halo 2, légèrement amélioré !

**Roger :** D'accord, c'est vrai mais bon, le jeu est loin d'être fini et ce sont des images du mode multi-joueurs uniquement.

**Raymond :** Ca n'empêche que les gars de Bungie auraient mieux fait de ne rien montrer du tout. Halo, c'est quand même LA licence vendeuse de Microsoft, et ils n'ont pas intérêt à tout foirer. Quand tu vois Gears of War à côté, tu rigoles bien.

**Roger :** Carrément ! De toute façon, Gears of War est, selon moi, le nouveau maître-étalon en matière de graphismes. Si Bungie veut faire un jeu au moins aussi beau, ils vont devoir se bouger sérieusement le cul.

**Raymond :** On est bien d'accord là-dessus.

**Roger :** Sinon, à part ça, je ne vois rien de bien intéressant pour les consoles actuelles.

**Sanqua :** Revenons donc à la PS3. Avez-vous vu cette vidéo de **Devil May Cry 4**, où un gars enchaîne combos sur combos dans un déluge d'effets pyrotechniques ?

**Roger :** Ouais j'ai vu ça... Vous savez, Devil May Cry, ça fait longtemps qu'il me laisse de marbre personnellement. Ok, le 4 est très beau, bien animé, tout ça, tout ça... Mais merde, c'est le même jeu depuis le premier sorti en 2001 !

**Raymond :** T'as raison, mais ça reste une valeur sûre en matière d'action. On peut espérer quand même quelques nouveautés.

**Roger :** Continue à espérer si tu veux, moi ça fait longtemps que j'ai perdu espoir dans les suites à rallonge.

**Raymond :** Je te trouve bien pessimiste, Roger. Regarde, **Virtua Fighter 5**, il a l'air pas mal non plus. Tu l'as maté la dernière vidéo ? Bien que je doute que ce soit entièrement du temps réel, c'est quand même super impressionnant.

**Roger :** Pour l'avoir vu tourner « en vrai », je peux t'assurer que le jeu n'est pas si beau que dans la vidéo. Ca reste sympa et puis, il faut bien avouer que Virtua Fighter est une des licences de jeu de combat les plus appréciées des joueurs, surtout au Japon. Mais bon, c'est encore une putain de suite ! Où est l'innovation ?

**Raymond :** Dans la Wii ?

**Roger :** Faudra attendre quelques temps avant d'affirmer ça mon pauvre. Pour le moment la Wii semble apporter un vent de hype au jeu vidéo, peut-être parce qu'il n'y a rien de mieux à se mettre sous la dent. Reste à voir si ce vent sera juste une légère brise qui retombe vite, ou une vraie tornade...

**Raymond :** Ouh ! Monsieur est d'humeur poétique ce soir !

**Roger :** Ouais, c'est la liqueur de châtaigne qui me fait toujours cet effet, Ray...Hips ! Paaaaaatron ! Une deuxième liqueur et qu'ça saute, y'a l'pépère Noël qui va s'faire un tour de rein à charger seul !

**Raymond :** Tant que c'est pas un tour de rennes...

Jika et Snape sont dépités. Décidément, les rennes de nos jours, c'est plus ce que c'était...

**Raymond :** Hum, bon, messieurs les journalistes, c'est pas qu'on s'ennuie mais quand Roger rit de mes blagues, c'est qu'il est rond comme une barrique. Et puis, l'heure tourne, on doit retourner bosser. Y'a m'sieur Noël qui va encore se demander ce qu'on fout. Fichus cadeaux à emballer... Ah, si un jour les parents pouvaient s'occuper eux-mêmes des cadeaux pour leurs gosses, ce serait une vraie délivrance pour la cause animale...





Là-dessus, le Père Noël entre comme une furie dans le bistrot. Il est beau, il est gros, il sent bon le sable chaud...mais l'image de ces deux bestiaux vineux, affalés sur le comptoir en parfaits piliers de bar, a de quoi lui mettre les nerfs en boules...de Noël (euh, on l'a pas déjà faite celle-là ? NDC).

**Père Noël, le regard fouettard :** *Ho ! Ho ! Ho ! Qu'est-ce que vous foutez encore les deux poivrots ?! Ils vont pas s'emballer tout seuls les Action man ! Saloperie de Happy Hour dans les bars, tiens... Allez, ramenez-vos culs à l'atelier fissa, et laissez tomber la Hype. Vos tronches dans les magazines people c'est pas pour demain !*

Les deux rennes sortent alors du bar en trombe, sans prendre le temps de dire au revoir.

**Sanqua :** *Euh, merci quand même, Messieurs, d'avoir pu nous accorder cet entretien...*

Après ce moment magique quoique arrosé, nous repartîmes dans notre brave pays, bien content d'avoir échappé à la liqueur de châtaigne.

**PS :** *En bonus, nous vous mettons aussi les effets néfastes de la hype : l'utilisation de la Wii peut s'avérer dangereuse. Ce Noël va saigner ! Les images proviennent de :*

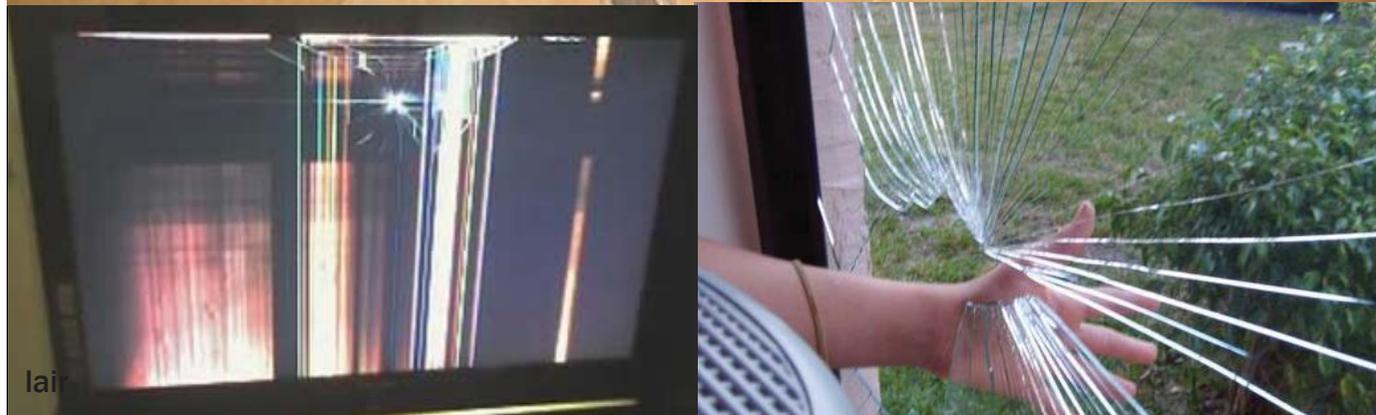
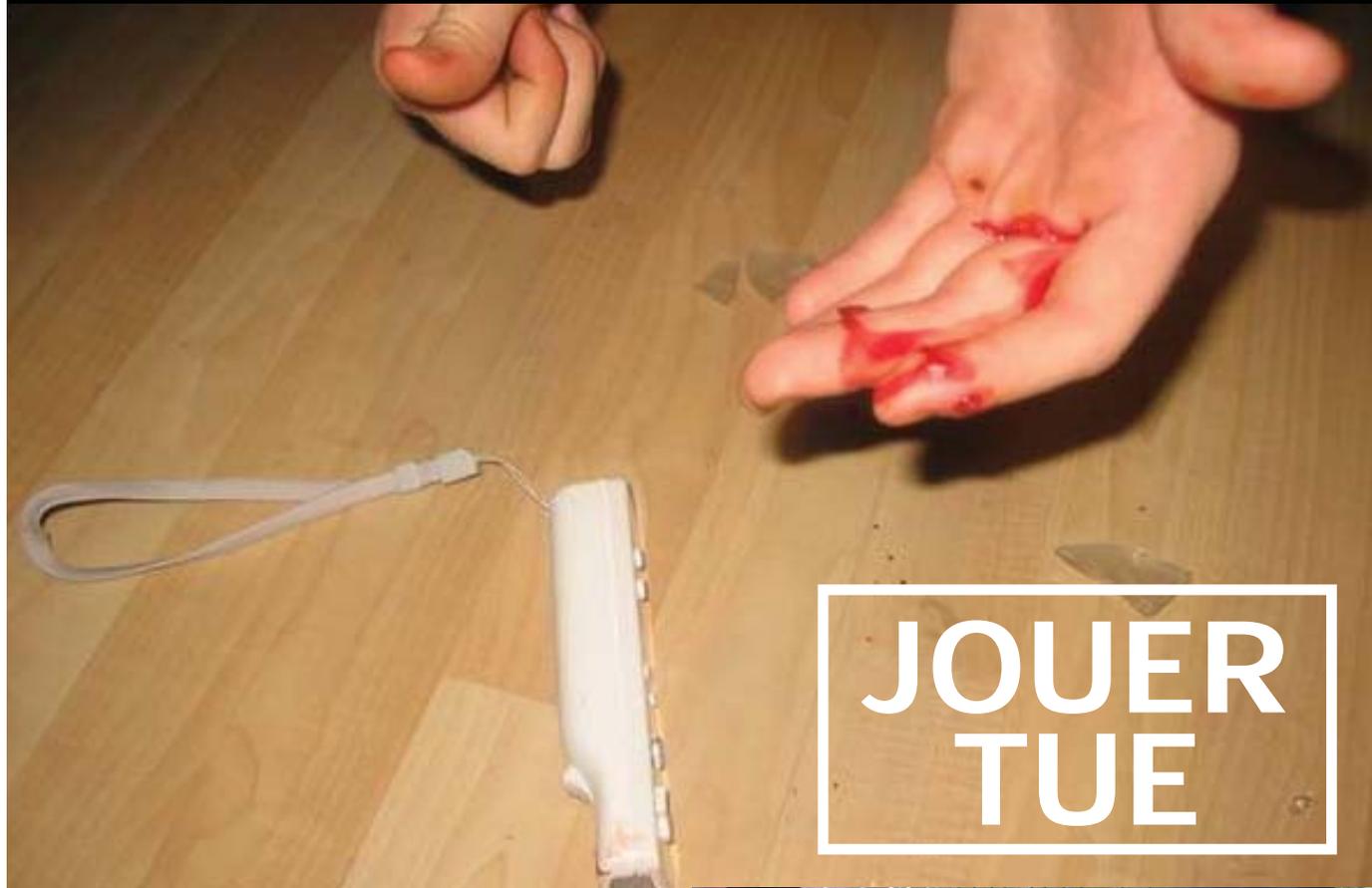
*[http:// www.wiihaveaproblem.com/](http://www.wiihaveaproblem.com/)*

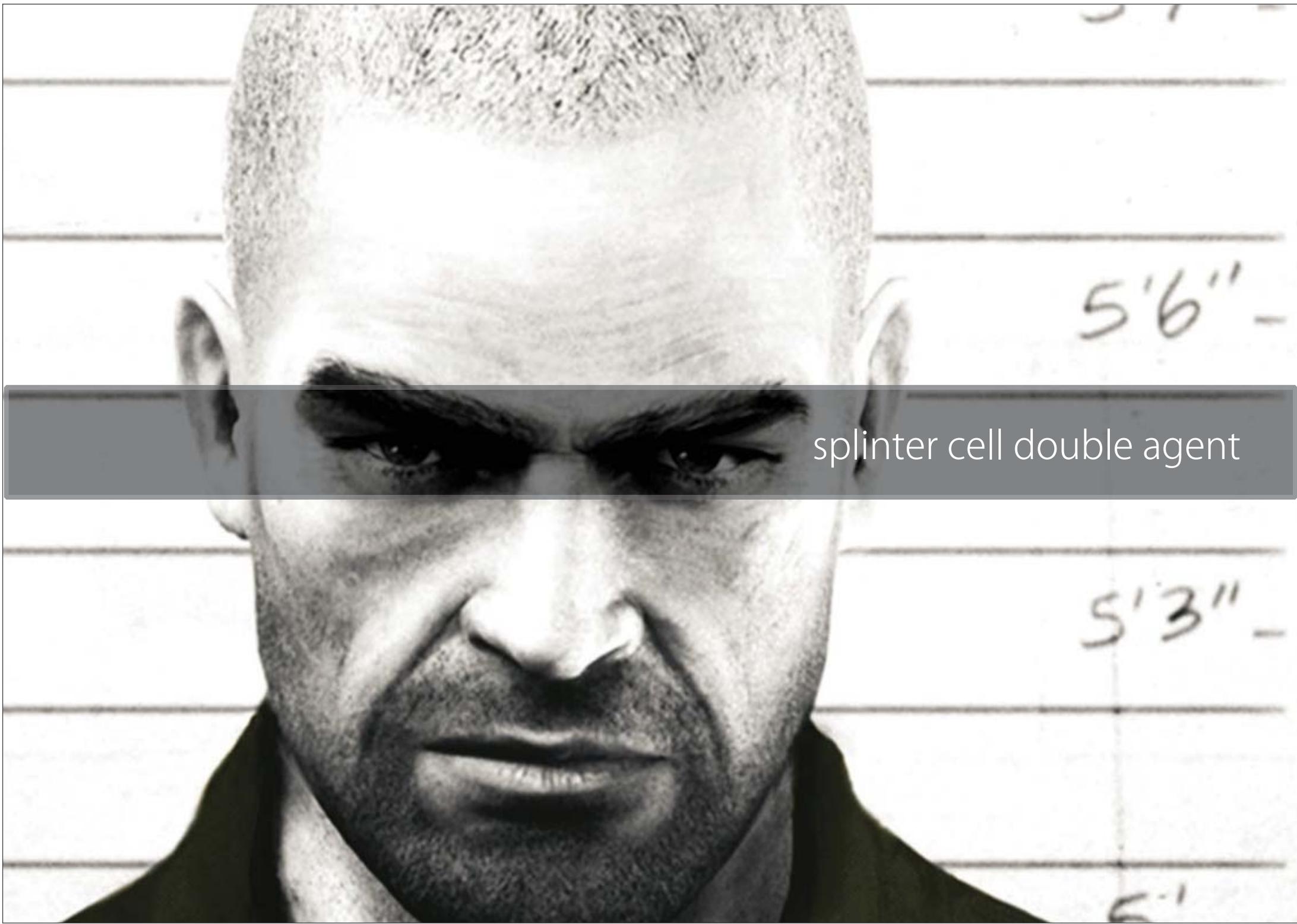
*Aucun renne n'a été blessé dans la prise de ces photos.*

---

Snape1212 & Jika

Dites  
**NON**  
à la  
**Wii**  
avant qu'il  
ne soit  
**TROP  
TARD**





splinter cell double agent

# splinter cell double agent

---

xbox 360

Ces derniers temps, je dois bien l'avouer le jeu vidéo m'a fait réfléchir, réfléchir sur l'avenir de notre passion commune. Entre mes premiers émois sur Master System et les jeux actuels, des centaines de softs sont passés entre mes mains et le plaisir a diminué avec le temps. C'est une triste certitude, un triste aveu. Certes, je suis plus âgé et j'examine donc les jeux afin d'y trouver leurs défauts : mes jugements en sont d'autant plus acerbes. Mais une autre notion entre aussi en ligne de compte (dont on n'a pas conscience étant jeune) : celle de l'argent.

Payer un jeu 70€ pour quelques heures de bonheur devient difficilement acceptable. On se retrouve surtout avec un peu d'amertume quand on n'a pas retrouvé les plaisirs d'autant. Et une fois de plus, j'ai ressenti cette sensation en finissant Splinter Cell : Double Agent sur Xbox 360. Malgré un début prometteur, la suite patine, à cause d'une trop grande répétitivité des niveaux et une histoire qui s'essouffle. Alors qu'un univers sombre prenait place avec la mort de sa fille Sarah, fauchée par un automobiliste, on se retrouve avec une pâle histoire de terroriste aux desseins belliqueux anti-oncle Sam. Encore !

Mais revenons en arrière.



Après la mort de sa fille, Sam en a gros sur la patate. Il remet sa vie en question, cherche des réponses. Doit-il continuer à vivre comme espion, à s'habiller avec des fringues moulants en latex ? Se raser un jour sur deux ? Faire de la varappe sur des immeubles afin de prendre en photo un terroriste en mauvaise posture ? Pas facile de répondre à toutes ces questions et à vrai dire, je pense qu'il n'a pas pensé une seule seconde à tout ça. Non, Sam, il aime son pays et il continue de le servir, jusqu'à jouer les agents doubles pour pénétrer plus facilement un nouveau gang terroriste. Voilà ce que lui propose Lambert, son chef bien-aimé afin de le remettre sur pied suite à la mort de sa fille. C'est ainsi que Sam se retrouve en taule, afin de sympathiser plus facilement avec l'un des chefs du gang de la JBA. Voilà donc LE point fort de ce dernier Splinter Cell, pouvoir incarner un agent double.

Dans la pratique, comment cela fonctionne-t-il ? Il est bien sûr évident que vos choix, vos actions influent sur l'histoire et sur la façon dont vous perçoivent vos amis de la JBA et de la NSA, le camp adverse. Pour cela, les développeurs ont inséré un système de jauge qui varie selon les actions que vous accomplissez. Par exemple, prenons le cas où vous devez abattre un homme. Appelons-le Monsieur X. La JBA souhaite sa mort et vous envoie sur le terrain pour le liquider. Malheureusement, la NSA ne souhaite pas que passiez à l'action. Qu'allez-vous faire ? Les deux choix sont possibles, il n'y aura pas de Game Over pour autant. Mais l'histoire bifurquera selon votre choix. Selon ceux-ci, les jauges des deux camps se vident ou se remplissent. Une seule chose à éviter : que l'une des deux jauges se vide. Cela voudrait dire que l'un des deux camps ne vous fait plus confiance :

et dans ce cas, Game Over. Malheureusement, c'est la seule nouveauté qui le fait se démarquer du dernier opus de Ubi. Le reste est bien trop conventionnel pour marquer son monde.

Tout d'abord le visuel, on est sur une console next gen ! Certes, les graphismes sont propres, pas d'aliasing, le jeu

Xbox. Son ombre est toujours pixellisée (ça casse « un peu » l'effet NG de la mort) et la désynchronisation aurait pu disparaître. Malgré ces détails qu'on souhaiterait voir définitivement enterrés pour la prochaine itération, le jeu est agréable à jouer et visuellement assez splendide. Ce qui me gêne le plus, finalement, ce sont les mécanismes employés. Malgré les quelques nouveautés (la fonction

pour les mouvements de Sam : le grand écart à la Jean-Claude entre deux murs est toujours présent comme le fait qu'il puisse tenir en suspension de façon infinie !! Il faudrait d'ailleurs qu'on m'explique son truc, un jour.

Et puis les développeurs ont misé sur l'environnement de Sam. Les lieux de ses missions sont beaucoup plus espacés



*De dos, sans ses super lunettes méga discrètes, l'ami Sam Fischer ressemble à s'y méprendre à un certain Agent 47. Ou à Monsieur Propre. D'ailleurs, on en parle jamais, mais pourquoi est-ce que Monsieur Propre est chauve ? Est-ce que parce que les chauves sont réellement moins sales que les autres chevelus ? Ou simplement parce que leur crâne brille au soleil ? Je dis halte à la discrimination ! Les tueurs ont le droit, eux aussi, d'avoir des cheveux. Il ne reste plus qu'à attendre MGS4 qui fait à fond dans la diversité avec un vieux, bourré de cheveux et de barbe. C'est dommage, il aurait été encore plus politiquement correct en étant obèse. Peut-être pour MGS 5?*

ne subit pas de forte chute de Frame rate, juste une petite désynchronisation horizontale à certains moments : en clair, l'ensemble sent bon les nouveaux systèmes avec tout l'attirail qui va avec. Mais il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard unijambiste, il y a encore des tares que Sam trimballe depuis le premier opus sur

double agent entre autres), ça sent le réchauffé à plein nez. Toujours les mêmes gadgets, les fameux googles, les mines murales, le pistolet silencieux, la caméra glue etc. Quelques nouveaux gadgets font leurs apparitions, mais comme dans tous les Splinter Cell, on ne peut les utiliser qu'à des endroits bien précis. Même remarque

que les précédents opus. Le niveau de Kinshasa est un parfait exemple. En pleine journée, (l'autre nouveauté de cet opus, des missions sans pénombre) Sam part à la rencontre d'un ami alors que la guerre civile fait rage. A part ça, il y a environ huit niveaux. Là vous vous dites, « ouah, les développeurs ils ont trop géré, ils sont trop

forts de la mort, vive Ubi, vive la France ». Mais après ce petit moment de patriotisme, vous allez vite déchanter. Petit problème mathématique : allez, tout le monde sort un morceau de papier, un crayon et on pose le calcul. Ubi propose 10 niveaux dans son dernier Splinter Cell. Malheureusement, les devs un peu fainéants on repris un même niveau et obligent Sam à le faire trois fois. La question est : combien de niveaux y a-t-il réellement dans le jeu ? Vous avez trente secondes pour résoudre le problème, et on ne regarde pas la feuille de son petit camarade ! Pendant que certains cherchent, je vais donner l'explication de ce niveau qu'on refait trois fois. Dans l'histoire, Sam doit récolter diverses informations sur la JBA : logiquement, il se promène à plusieurs reprises dans la base secrète de la JBA située à New York. Mais, je trouve quand même ce raccourci un peu « facile ».

Les quelques niveaux qui restent sont très agréables à arpenter. Chacun a un petit plus : une arrivée en chute libre, faire de la varappe sur le flanc d'un immeuble etc. Certes, ce n'est pas grand-chose, mais cela diversifie des missions qui commençaient à prendre un petit coup de vieux. Les ennemis n'ont pas non plus beaucoup évolué depuis le premier épisode de la série.

Ils sont quand même beaucoup plus vigilants, regardent dans les coins, travaillent en équipe quand les endroits sont trop vastes. Une fois qu'ils vous ont repéré, par contre, il est vivement conseillé de ne pas stresser et de les tuer ou les neutraliser rapidement à l'aide des électrochocs, car les adversaires sont très précis et vous

ratent très rarement. A tel point que certains ont même développé des capacités hors du commun. Plus d'une fois, alors que je me trouvais très loin d'un ennemi, celui-ci m'a entendu ou vu, et m'a aligné sans prévenir avec une précision diabolique. L'IA a dû être retouchée afin de faire mouche. Dommage, c'est plutôt le genre de détail frustrant qui fait tache.

La dernière aventure de Sam me laisse quand même un goût amer, un petit doute sur la qualité finale. Trop souvent, on a l'impression de parcourir les mêmes endroits, et les défauts qu'on traîne depuis le premier épisode commencent à devenir lassants.

Alors oui, je l'avoue, je me suis quand même amusé à suivre les dernières aventures de Sam, mais je n'en ressors pas complètement satisfait, la faute au peu de nouveauté. Je n'ai pas tenté la version multi joueurs, qui rallonge sûrement la durée de vie du jeu. Sans elle, 7-8 heures et vous aurez bouclé le jeu une fois en mode normal. Bien sûr, l'histoire est construite pour vous faire recommencer une seconde fois pour découvrir tous les secrets, tous les niveaux.

Mais soyons clairs : il y a actuellement d'excellents jeux qui sortent sur Xbox360 (qui a dit Gears of War ?) et qui méritent qu'on s'y mette avant ce nouveau Splinter. A chacun ses priorités.



---

Snape1212



TM

©

dark messiah

# dark messiah

pc

« Les enfants ! On se calme et on s'assoit chacun à sa table, allez ! Kevin, range-moi cette PSP tu veux, le cours va commencer !

- Mais Monsieur, j'ai presque réussi à vendre mes quinze kilos d'héroïne dans GTA !

- Je veux pas le savoir, l'heure c'est l'heure, éteins-moi ça ! Et toi Beverly, tu coupes ta DS, sinon je te colle en retenue !

- Oh, s'il vous plaît, Monsieur, mon teckel a presque fini de copuler !

- Bon, allez, les consoles portables sont confisquées, interdites en cours désormais !! »

Cris de protestation dans la classe.

« Hum, bon... Aujourd'hui, nous continuons notre cours : 'L'Heroic-Fantasy pour les nuls', quelqu'un peut-il me rappeler brièvement ce que nous avons vu au cours précédent ?

- Moi ! Moi !

- Oui lèche-cu... Leslie, pardon, je t'écoute ?

- Vous nous avez expliqué que l'Heroic -Fantasy est à l'origine un style littéraire fantastique popularisé par des ouvrages tels que Le Seigneur des Anneaux de Johnny



Roger Roger Tolkien. C'est un genre présent dans de très nombreux media, comme le cinéma ou les jeux vidéo.

- Oui tout à fait ! Juste une petite rectification : c'est John Ronald Reuel Tolkien... Et aujourd'hui nous allons nous pencher sur les jeux vidéo... Kevin, qu'est-ce que tu fais ? Sur quoi tu colles ton nez ?

- Bah, sur l'écran de ma PSP, vous nous avez dit de nous pencher sur les jeux vidéo. »

Hilarité générale dans la classe.

« Bon, Kevin, ça commence à bien faire maintenant ! Donne-moi ton carnet, tu l'as gagné ton mot aux parents ! Qu'est-ce que je disais ? Alors, première question pour vous : quel est, à votre avis, le genre de jeu le plus influencé par l'Heroic Fantasy ? Oui, Leslie ?

- Les jeux de rôle !

- Bravo, tu es décidément une vraie geek, toi ! Et qu'est-ce que les jeux de rôle ? Oui Kevin ?

- C'est un jeu où l'on s'assoit autour d'une table avec des copains, et on se raconte des blagues, et celui qui raconte la meilleure blague gagne ! C'est ça un jeu drôle ! »

Nouvelle hilarité générale.

« Bon, ça suffit, tu sors ! Et tu me donnes cette PSP ! C'est moi qui vais les vendre, les quinze kilos d'héroïne, et après j'effacerai ta sauvegarde et tu l'auras dans le cul ! Et puis, t'as pas honte de jouer à GTA sur PSP ?

C'est un jeu mauvais ! Comme toi ! Mauvais ! Mauvais ! T'es comme la PSP Kevin, tu sers à rien !!!! Allez, fous-le camp, dehors !!! »

Un silence pesant s'abat alors dans la classe, on entendrait presque les mouches péter. Kevin est devenu aussi blanc que sa console et s'enfuit de la salle de classe en pleurant.

« Bon, maintenant qu'on a enfin la paix, on va pouvoir faire ce cours dans le calme... Donc, les jeux de rôle sont

peu de cette vaste licence qu'est *Might and Magic*. Car il n'y a pas que des jeux de rôle *Might and Magic*. Il y a aussi pas mal d'autres titres dans un autre style, assez mauvais pour la plupart. Heureusement, il y a toujours l'exception (positive) qui confirme la règle.

- Vous voulez parler de la série des *Heroes* ?

- Bien sûr Leslie ! Mais pas seulement. Récemment est

« Hum... Certains d'entre vous penseront peut-être que *Dark Messiah* est un jeu de rôle... détrompez-vous ! C'est un pur jeu d'action, avec quelques petits éléments de jeu de rôle qui se résument à des points de compétence gagnés lorsque l'on remplit des objectifs. Ces points peuvent alors être redistribués dans différentes...  
- Compétences !



un style de jeu où l'Heroic Fantasy est souvent de mise. Avec les nains, les elfes, les hobbits, les dragons, toutes ces conneries... Pourriez-vous citer un jeu vidéo qui se déroule dans un tel univers ? Oui, Leslie ?

- *Might and Magic* !

- Oui ! Très bon choix, Leslie, très bon choix ! Parlons un

arrivé un jeu d'action à la première personne qui a fait forte impression : *Dark Messiah*, Ouuhhhh ! »

Les élèves regardent leur prof comme si c'était le dernier des abrutis.

*Arkane est un bon studio. Non, ce n'est pas parce que leur jeu est bien mené, ni parce que les graphismes sont assez magnifiques. Vous avez tout faux. C'est parce qu'il connaît son public ! La preuve, ils ont prévu une place de choix pour la bonasse de service, à la très forte poitrine et à la très courte mini-jupe qui réchauffe en cette époque refroidie. Y'a pas à dire, le médiéval-fantastique, ça fait grave envie. L'homme cagoulé à gauche en profite bien pour mater non pas ce que la jeune fille tente vainement de lui montrer, mais son entrecuisses largement découverte. Heureusement que vous êtes encore à bord, sinon cette traversée aurait mal fini entre ces deux-là.*

*Et non, n'insistez pas. Il n'y a pas de mode «hot coffee» dans *Dark Messiah*. On le saurait.*

- Merci Leslie, toi au moins tu suis mon cours. Et c'est là un des premiers atouts de *Dark Messiah* – en dehors de la bonasse à gros seins qui nous accompagne pendant une partie de l'aventure. On peut ainsi y jouer de trois façons radicalement différentes : soit en amateur de coups de poignard en fourbe, de sorts magiques destructeurs,

ou enfin comme fondu de duels à l'épée bien violents. Personnellement, comme je suis un gros bourrin, j'ai choisi de tout miser sur la force brute et les combats à l'épée.

- Mais Monsieur, les combats à l'arme blanche, ça a toujours été super chiant dans les FPS, il faut se contenter la plupart du temps de cliquer sur la souris comme un malade. C'est différent avec Dark Messiah ?

- Judicieuse remarque, ma petite Leslie. Et la réponse est : oui, mille fois oui. Pour la première fois dans un FPS, les combats à l'épée représentent un vrai challenge et sont un réel plaisir. Imaginez : armé d'un bouclier et d'une épée longue, j'aperçois mon adversaire au loin, un orc féroce. Celui-ci ne m'a pas encore aperçu. Forcément, je déteste les orcs et j'entre dans une rage folle lorsque j'en aperçois un. Ni une ni deux, je fonce sur le monstre en levant mon épée. Le temps qu'il se retourne, je lui colle deux coups bien violents sur le crâne, ce qui a pour effet de le faire tomber à la renverse. Mais ce saligaud est costaud et rapide ! Il se relève aussitôt et m'attaque violemment avec son arme. Je pare le coup avec mon bouclier de justesse et réplique en sa direction. Après avoir bloqué quelques autres coups, je lui envoie un coup de pied en plein torse pour le faire reculer. Ma barre d'adrénaline est pleine ! Je me concentre et lui envoie un coup d'estoc en plein poitrail. Le voici embroché au bout de mon épée, m'obligeant à me servir de ma jambe pour le décrocher. Ce qui reste du monstre s'écroule sur le sol. Dans un accès de colère, je saisis le corps de cette créature répugnante et le balance au feu. Violent, sanglant, jouissif ! »

Les élèves regardent le prof en silence, un peu apeurés de le voir s'agiter dans tous les sens, avec des yeux de psychopathe.

« Mais monsieur, les gens raffinés de la bonne société, qui aiment tuer de manière propre, ils font comment ?

- Pour les femmelettes, les tapettes et les elfes, il y a la possibilité de jouer de manière plus discrète. Répartissez simplement vos points de compétence afin de faire un personnage qui corresponde à vos attentes ! Hop, j'augmente ma compétence de furtivité, et je peux me faufiler derrière mon ennemi afin de lui planter mes deux dagues dans le dos, ni vu ni connu. Si j'augmente mes capacités au tir à l'arc, je deviens un véritable sniper. Profitez-en, trancher des têtes à coup de flèches devient ici un vrai bonheur ! L'avantage d'un système comme celui-ci est qu'il y offre une variété de combinaisons assez impressionnante : archer assassin, mage de combat, assassin mage, guerrier, guerrier archer... Faites comme bon vous semble, chaque profil a ses avantages et ses inconvénients... Oui Leslie ?

- C'est sympa tout ce que vous nous décrivez, mais des combats intéressants et dynamiques ne font pas tout. Qu'est-ce qui fait que Dark Messiah vaut le coup de dépenser cinquante euros ? Qu'en est-il de l'histoire ? De la conception des niveaux ? Des graphismes ? Qui a chanté « made in Normandie » en 1973 ? Qu'est-ce que l'Univers ? Qui a volé l'orange du marchand ?

- Houlà, du calme ma petite ! Je te trouve quand même bien matérialiste ! Tout ce qui t'intéresse, c'est le graphisme et la mauvaise chanson française ? Tu





*n'as donc pas compris la philosophie de notre école, la Sanqua University of Video Games ? Ceci dit, je vais quand même répondre à tes questions, car certaines le méritent...*»

*« Tout d'abord, et même si ça sort du cadre de notre leçon – mais à la SUVG on ne limite pas vos esprits –, n'oubliez pas que Dark Messiah est avant tout un jeu d'action. N'attendez donc pas des niveaux immenses et ouverts avec des tonnes de choses à faire. On suit une histoire très classique, mais bien mise en scène, et*

*l'on remplit sagement les objectifs qui sont cependant assez variés. Attention toutefois ! On ne suit pas pour autant un long couloir avec une seule entrée et une seule sortie. La plupart du temps, on a le choix dans la façon d'appréhender la situation, souvent en fonction du profil du joueur. Allez, deuxième mise en situation : J'arrive dans une grande pièce occupée par trois gardes forts belliqueux. Première solution : je suis un bourrin et je fonce dans le tas. A ma gauche, une herse avec de jolies piques acérées. Je pousse le premier garde à coup*

*de pied pour le forcer à s'empaler sur la herse, hop un de moins ! Les deux autres pauvres gardes sont juste en dessous d'une plate-forme branlante qui soutient quelques tonnes. Ouh ! Il ne m'a pas l'air très solide ce poteau en bois qui tient ladite plate-forme. Un autre petit coup de pied dedans, et voilà les lourds tonneaux qui s'écroulent sur la face des gardes. Voilà pour moi. Sinon, deuxième solution : je grimpe sur les poutres du plafond au moyen de mon arc-grappin, je me mets dans l'ombre et je décoche une flèche enflammée au*

premier garde. Les deux autres paniquent et cherchent l'origine du tir. Le temps qu'ils me trouvent dans l'ombre, j'ai largement le temps de leur planter quelques autres carreaux dans la tête. Sinon, pour les oniriques, troisième possibilité : j'use de mes sortilèges destructeurs sur les gardes et je les grille sur place. Je peux aussi les geler, les faire rapetisser (oui, comme dans Duke Nukem 3D) ou encore les attraper au moyen d'un sort de télékinésie et les envoyer valser à travers la fenêtre. End of story, comme disent nos amis anglo-saxons. »

Pour le coup, les élèves regardent le prof avec un mélange de crainte, d'envie et d'admiration.

« Ha ha ! Ca vous épate n'est-ce pas ? Et c'est comme ça pendant la grande majorité du jeu. Malgré l'abus de certains mécanismes, on est toujours amené à tester de nouvelles façons de tuer. Dark Messiah, c'est un peu l'apologie du meurtre en quelque sorte. Si en plus on y ajoute une très bonne ambiance ainsi que des bruitages et musiques de très bonne qualité, on obtient un mélange assez explosif et accrocheur.

- Mais alors, Monsieur, c'est un jeu parfait ? Le jeu d'action de l'année, de la décennie ?

- Leslie, je vois que tu n'as pas encore complètement assimilé un autre des grands principes de notre école : être naïf quand on aime les jeux vidéo est un très mauvais défaut. Le jeu parfait, c'est comme un FAI honnête : ça n'existe pas. Car des défauts, Dark Messiah en a.

A commencer par son moteur graphique, Source, bien connu pour faire tourner Half-Life 2. Je suis plutôt du genre à apprécier le moteur Source, mais là, il semble qu'il y ait un vrai souci d'optimisation. Le jeu rame, même sur

une machine correcte et c'est bien dommage. Et surtout, SURTOUT, les temps de chargement sont effroyablement longs et rébarbatifs (encore pire que dans HL2). Sans oublier les dix secondes d'attente à chaque "Chargement rapide", c'est à s'arracher les cheveux. De plus, le jeu plante assez souvent, heureusement qu'un patch est sorti récemment pour régler en partie ces problèmes. Et puis, dernier défaut, il faut bien avouer que l'aventure est courte et se boucle en une petite dizaine d'heures, en prenant son temps. A cela s'ajoutent des derniers niveaux un peu faiblards par rapport au reste, moins ouverts, plus porte/couloir/monstres, qui donnent une certaine impression de bâclage. »

Entendant ce discours du professeur, le visage de Leslie se décompose, et elle semble prête à fondre en larmes.

« Mais Leslie, ne fais pas cette tête ! Je n'ai pas dit que le jeu était nul, tu me demandes ses défauts, je te les donne ! Malgré ces petits soucis, Dark Messiah est une valeur sûre. Si ton PC a des tripes et des burnes, je ne peux que te conseiller d'y jouer. »

La sonnerie de la fin du cours retentit à ce moment-là.

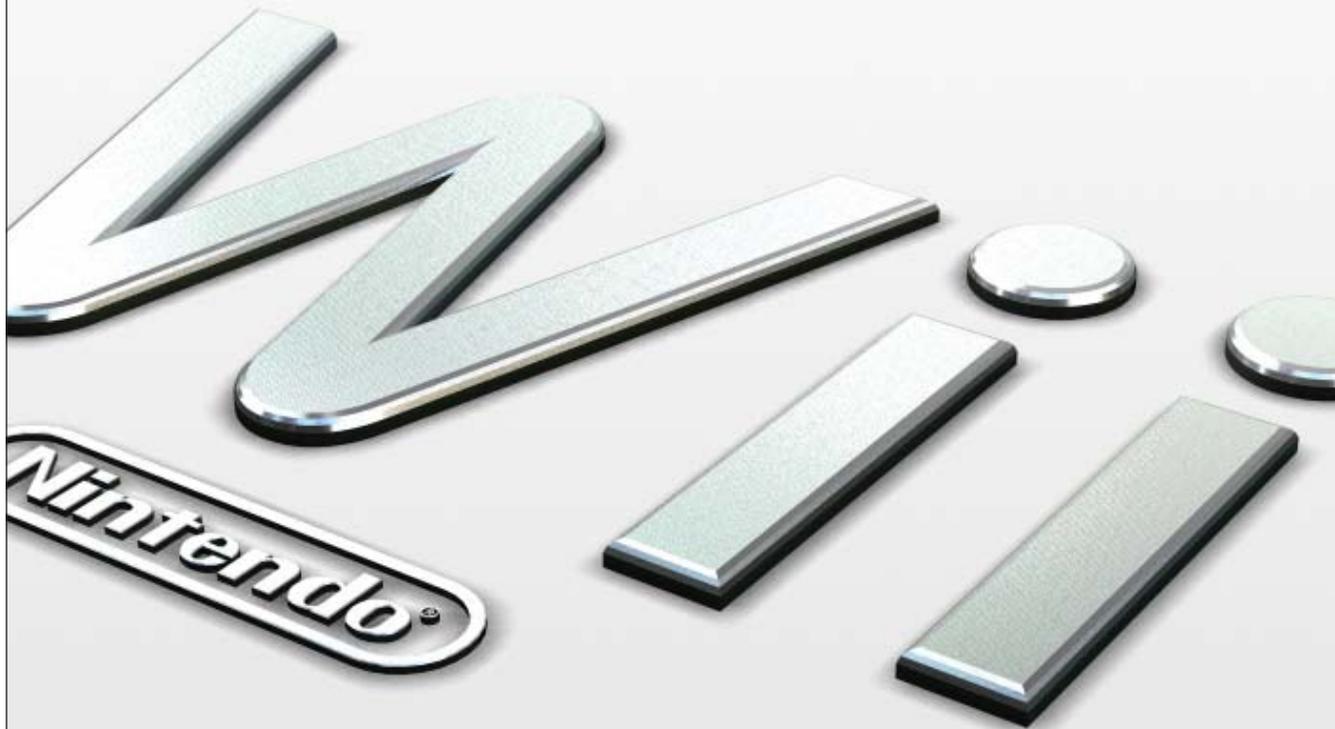
« Bon ! Les enfants, vous me faites une copie double sur Might and Magic pour le prochain cours, je veux vos devoirs sur mon bureau sans faute. D'ici là, n'oubliez pas de vous laver les dents avant de vous coucher et surtout, affûtez vos glaives, je compte sur vous ! Au fait, Leslie : c'est Michal qui a volé l'orange... »



---

Jika

# La wii gagne sanqua



A Sanqua, il y avait du monde qui l'attendait, la petite dernière de Nintendo. Jika avait déjà été conquis suite à la présentation Nintendo à Paris, il y a quelques mois de cela.

Depuis, avec la hype environnante, plusieurs d'entre nous étaient tombés dans le piège des pré-commandes, malgré mes conseils avisés.

Deux jeunes fous ont donc accepté de faire une pause et de laisser refroidir deux minutes leur nouvel objet pour nous laisser une trace de leurs impressions à chaud sur la console.

Snape1212 et Jika. Gardons bien leurs dires en mémoire au cas où la console s'avère être un gros bide à moyen terme. On ne saurait être trop prudent.

## SNAPE 1212

« *J'ai Wii dire que le grand winner serait Nintendo. Moi je dis Wii à cette console* ». (Quentin Copyright 2006)

Cette phrase, bien que sottise, révèle le grand bouleversement qu'a produit la Wii lors de sa sortie le 8 décembre dernier. D'abord décriée pour ses caractéristiques techniques et un nom propice aux jeux de mots pourris, elle a su avec le temps susciter de l'intérêt pour son potentiel ludique. Le marketing de Nintendo a bien marché, tout le monde en parle.

Oui, bientôt, sur les forums, Lucette, 80 ans, viendra poster des messages afin de savoir comment exploser le boss final dans le dernier Zelda malgré ses rhumatismes.

On serait tenté de dire qu'il y a eu une révolution dans le jeu vidéo, mais que va-t-il se passer ensuite quand le hype va s'atténuer ? La réponse viendra sûrement dès Noël 2007. En attendant, voici mes premières impressions à chaud sur la console mais surtout sur les jeux. Jika lui, va

parler en détails des capacités de la console et des autres spécificités de la Wii.

20 jeux au lancement. Sacré Line up pour la Wii. Parmi tous ces jeux, j'attendais bien sûr le dernier Zelda : Twilight Princess. Après des années de patience, les plaines d'Hyrule sont de nouveau accessibles. Et préparez vous à parcourir pendant des heures cet univers qu'on commence à connaître par cœur sur le dos d'Epona.



Prévu à l'origine pour 2005, le jeu a été retardé afin de permettre une sortie sur la Nintendo Wii. Pendant plus d'un an, les développeurs ont pu adapter le gameplay prévu à l'origine sur le Cube à la dernière de

Nintendo. Oui adapté, soyons clair, le jeu n'a pas été réalisé pour la Wii, quelques ajustements et rajouts ont été nécessaires pour que le sigle Wii ait un sens. Comme tout portage, les graphismes en souffrent – le tout un peu baveux, des textures déjà en deça par rapport aux nouvelles consoles, mais la Wiimote est plutôt bien prise en charge. Pour faire avancer Link il vous suffira d'utiliser le joystick placé sur le Nunchuk. Pour le reste, l'utilisation de la Wiimote est indispensable.

Ainsi, pour donner des coups d'épée, il faudra à l'aide de la Wiimote esquisser des coups devant votre télé (mais vos vrais mouvements ne seront pas reproduits). Pour pêcher, même procédé. Pour utiliser la lance pierre, l'arc ou le boomerang, il suffira de viser l'endroit souhaité puis appuyer sur B afin de lancer l'action. Le jeu est donc très intuitif : donner un grand coup devant soi pour frapper un ennemi, lancer l'attaque tournante en donnant un coup de gauche à droite grâce au Nunchuk.

Tout devient plus simple, sans prise de tête et sans boutons à mémoriser. Il vous faudra quand même un temps d'adaptation afin de maîtriser la Wiimote au début du jeu. Dans l'ensemble et après une bonne dizaine d'heures passées sur le jeu, on ne peut pas lui reprocher grand-chose. Mis à part un petit problème de reconnaissance de la Wiimote. Au départ, faites bien attention au placement du sensor devant votre télé pour ne pas avoir de problème lorsque vous utilisez la visée. Sinon, les sons qui sortent de la Wiimote sont saturés, c'est assez pourri.

Mais le plaisir est bien là, on avance dans le jeu, sourire aux lèvres en étant bien heureux d'avoir casqué 300€ (console + jeu) pour mimer devant sa télé des coups d'épée.

Second jeu que je me suis procuré le 8 décembre : Rayman contre les lapins crétins. La galette propose une succession de mini-jeux plus loufoques les uns que les autres (lancer de vache, danser sur des musiques disco, noyers les lapins dans un jus de carotte). 70 mini-jeux

qui permettent de s'éclater entre potes (enfin si vous avez acheté d'autres Wiimotes et Nunchakus...) et de voir les réelles capacités de la Wii. Après quelques heures, on se rend compte à quel point cette console fait suer. Fini le temps où l'on était avachi sur un canapé, manette en main, où l'on appuyait frénétiquement sur le bouton X à la Track'N Field. Non maintenant, c'est l'ensemble du bras qui est sollicité. Il faut avouer qu'en solo Rayman est un peu lassant. Les jeux sont drôles et pour la plus part bien trouvés, mais on s'ennuie vite à gesticuler seul devant sa télé. C'est un jeu qui prend tout son sens avec des amis. Rayman est donc, je pense, un bon représentant de la Wii. Pourquoi ? Cette console a plus d'avenir dans les jeux multi-joueurs. Ce n'est pas un hasard : je l'ai achetée pour avoir un complément à ma Xbox 360. La Wii est davantage de service pendant les soirées. Même les « casuels gamers » (Lucette et compagnie) s'y attacheront sans être rebutés par des contrôles trop rigides. D'ailleurs, les publicités diffusées à la télé vont dans ce sens. Tout le monde peut jouer, petit ou



grand. Bref, je ne suis pas, pour le moment, déçu de cette console. Avec Zelda en ma possession, il n'est cependant pas certain que mon avis soit très fiable... Il faudra attendre une bonne année pour voir si des blockbusters sortiront à un rythme soutenu ou non. Elle a quand même un indéniable potentiel en multi et si les développeurs l'utilisent dans ce sens, elle risque de faire très mal. Si vous avez des amis.

## JIKA

Ah, ça, elle aura fait parler d'elle la nouvelle console de Nintendo. Pour le coup, la firme de Kyoto a parfaitement compris le sens du terme « buzz ». La preuve ? Quasiment toutes les personnes de mon entourage m'ont parlé de la sortie de cette console, même celles qui n'y connaissent pas grand chose en jeu vidéo, une première... Mais bon, la hype c'est bien gentil, mais que vaut-elle exactement, maintenant qu'elle habite mon salon, trônant fièrement, malgré sa petite taille, à côté de la Xbox 360 ? Déjà, un bon point : Son design est plutôt classe, (mais c'est une question de goût, les allergiques aux produits Apple risquent de fuir). Faible consommation, très silencieuse, système de slot in bien pratique... Côté connectique, on a droit à un port SD-card, quatre ports pour manettes et un port pour carte mémoire Gamecube, et deux ports USB (à quoi servent-ils pour le moment ?). Vraiment, rien à dire sur la forme.

Côté interface, là aussi, c'est du bon boulot. Tout est très intuitif et la



navigation dans les menus avec la wiimote est très pratique, une fois habitué à la sensibilité du pointeur. On le savait déjà, mais l'interface de la console est divisée en plusieurs « chaînes », une pour les jeux, une pour l'application « Mii » qui permet de se créer un avatar à son image, une chaîne photos, une chaîne pour la météo. N'ayant pas encore de connexion Internet chez moi (NDC: je précise que Jika n'est pas SDF, mais qu'il vient de déménager), je n'ai malheureusement pas pu tester cette dernière. Un navigateur Internet (Opera) devrait suivre dans les semaines qui viennent. Espérons que ce celui-ci fonctionne mieux que sur DS (c'est le moins qu'on puisse dire...). Il reste encore de grosses interrogations sur les possibilités on-line de la bête. En dehors du « virtual

console », pourra-t-on télécharger des démos, des applications, des jeux d'arcade, un peu à la manière du Xbox-Live ? Avec seulement 512 Mo de mémoire interne, la console risque de vite saturer. Aucune trace non plus de jeu on-line. Personne ne sait vraiment comment Nintendo compte se lancer dans la bataille. Par contre, rien à dire ou presque sur le navigateur photos. Il est rapide et bien fait, et se permet quelques fantaisies, comme certains effets spéciaux à ajouter ou un mode diaporama qu'on peut accompagner d'une musique de son choix, parmi différentes ambiances : nostalgie, humour, joie... C'est un peu gadget, mais ça a le mérite d'exister.

Il n'y a guère que l'application Mii qui est assez décevante à mon goût. La base de données « faciales » est finalement assez réduite et il n'est pas évident de se créer un avatar vraiment ressemblant. Là encore, on peut espérer des mises à jour par l'intermédiaire du mode on-line. A quelques exceptions près, la Wii respire la simplicité d'utilisation et la convivialité.

On nous l'a assez répété, Nintendo veut attirer un nouveau public. Ont-ils réussi ? Bien sûr, trop tôt pour le dire après seulement une semaine de commercialisation. MAIS, j'ai pu constater un attrait rarement vu pour une console, auprès d'une dizaine d'amis invités chez moi un samedi soir. Tout le monde, même les plus sceptiques (du genre : « Tu t'es encore acheté une console ? Faut grandir un peu, les jeux vidéo c'est plus de ton âge », vous connaissez sûrement), s'est prêté au jeu avec plaisir, surtout grâce à Wii Sports. Dès le premier échange de balles, dès le premier swing, un grand sourire illumine le visage de mes invités et commencent alors les disputes pour savoir qui seront les suivants à empoigner les Wiimotes. Les sensations sont peut-être encore meilleures que lors de la soirée de présentation à laquelle j'ai participé il y a quelques mois. La précision du tennis et vraiment impressionnante. Les nouveaux jeux de sports (bowling et boxe) sont assez réussis, avec un bémol pour la boxe, qui semble trop vite fatiguant et manque franchement de finesse. Mais Wii Sports est avant tout taillé



pour le multi joueurs, y jouer seul est assez limité et presque déprimant. Ca vaut peut-être le coup si on veut s'entraîner et s'habituer aux subtilités de certaines épreuves. Mais bon, si vous n'avez pas d'amis, vous risquez d'être déçu.

D'ailleurs, si vous n'avez pas d'amis, vous avez tout intérêt à ne pas acheter de Wii, tant on sent qu'elle a été avant tout conçue dans le but de réunir un maximum de monde devant l'écran. Et c'est là qu'une première interrogation survient. Sera-t-on condamné à ne voir que des jeux à la Wii Sports ou Rayman ? Pourra-t-on jouer à des titres plus consistants, intéressants en solo, avec une vraie profondeur ?

Bien sûr, vous allez me répondre : Zelda ! Mais, d'une, Zelda reste un portage Gamecube de « dernière minute » et n'a pas été pensé, à l'origine, pour la Wii. De deux, aussi bon soit-il, ce n'est qu'un seul jeu. Qu'en sera-t-il dans quelques années ? Est-ce que Mario ou Metroid suffiront à rassasier les joueurs à la recherche d'un jeu qui les tiendra en haleine un bon moment ? Que de questions pour un avenir incertain... Pour le moment, la Wii est assurée d'être la star lors des soirées pizzas-bières entre potes et c'est déjà pas mal. Pour le reste, la Xbox 360 commence à bien faire son boulot.

---

Snape1212 & Jika

# OH LA LA !

## Le plus animalier des magazines

C'est après que l'un de nos reporters de choc ait pris une série de photos compromettantes de l'anciennement célèbre actrice Brigitte Bardot que nous avons dû changer radicalement notre ligne éditoriale. Soit nous parlions de choses qui l'intéressaient, soit nous finissions avec un procès sur le dos. Ce numéro sera donc exclusivement réservé à toutes ces petites bestioles qui grouillent un peu partout et qui n'ont aucune pudeur en se baladant à poil du matin au soir, j'ai nommé les zanimaux. Préparez vos sourires niais pour un numéro gnian-gnian...

### Faits divers :

Les hamsters aiment à perdre leur courte vie en courant au travers de tuyaux transparents. Les données qui transitent via l'interface Ethernet

ne font pas mieux : voilà près de trente ans aujourd'hui qu'elles se déchaînent sans pour autant se retrouver à bout de souffle. Si on trouve



aujourd'hui assez couramment du 1 Gbps dans nos maisons et du 10 chez les professionnels, l'Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc plancherait dès à présent sur une solution 100 Gbps, histoire de pouvoir copier encore plus vite des films (légaux ?) dans les LAN.

Les wafers (qui proviennent de l'abolement du chien (ben quoi, c'est pas facile tous les jours de rester dans le thème du numéro, si vous êtes pas contents vous n'avez qu'à pas lire, non mais des fois !)) vont augmenter de taille. Ces galettes de silicium sur lesquelles sont gravés les cores des processeurs risquent en effet de voir leur taille accroître. Actuellement en 300mm, ils pourraient passer à 450mm voir beaucoup plus tard à 621mm. Le problème restant ensuite de pouvoir les utiliser de façon à être plus rentables, car les produire ne sera pas forcément chose aisée...

On vient d'inventer le format du futur ! Alors que les petits écureuils manifestent jour après jour pour qu'on leur rende leurs arbres coupés par la déforestation, on va encore amplifier le processus. Un ancien étudiant indien du Muslim Educational Society Engineering College aurait fabriqué un nouveau procédé pour sauvegarder les données : les feuilles de papier ! Exit alors les petits sillons pour les zéros et les uns, ici il est question d'un nouveau code fait par des formes (rond carré, triangle (il doit être sponsorisé par



Sony)) et des couleurs. On pourrait alors grâce à un scanner enregistrer l'information qui serait ensuite décodée dans un langage plus compréhensible. Si dans l'idée il n'y a pas grand-chose de choquant, dans les densités annoncées on frôle la quatrième dimension : une feuille pourrait contenir à elle seule entre 90 et 450 Go de données ! Soit il va falloir écrire tout petit, soit les chercheurs vont devoir faire équipe avec une maison d'édition.

Intel est tellement fier de son corps, heuuu, Core, qu'il va bientôt mettre fin aux Celeron-M et Pentium-M. Les Pentium D devraient également

suivre, avec en premier les 950 et 960, hauts de gamme super chers et guère convaincants...

Tel le lièvre qui n'a pas payé assez cher les arbitres et s'est fait battre par la tortue, AMD, pendant ce temps, se retire de la course des PC destinés aux pays émergents. Son PIC n'étant pas assez rentable selon leur dire, ils préfèrent arrêter les frais face au PC à 100\$ en préparation qui vient finalement de passer à 150\$, la faute à la récession... Mais leur processeur Géode continuera d'équiper les autres machines du même genre. Ils continuent d'ailleurs de clamer que le rachat d'Ati ne changera strictement rien dans les produits des deux marques. Enfin... Les Chipset CrossFire Xpress d'ATI vont être renommés en AMD 480X et AMD580X, mais c'est plus de la stratégie commerciale hein, faut pas croire les ragots...

Les NAC n'ont plus la côte ces temps-ci. Alors qu'il y a peu, se promener avec son iguane adoré en laisse importé illégalement à grands coups d'euros faisait fureur, la situation a quelque peu changé ces derniers temps : le nouvel animal qui devait faire fureur dans les cours de récré ne se vend finalement pas très bien. Les GeForce 8800 GTX et GTS, promues pourtant à un bel avenir grâce au support DirectX 10 - encore inutile aujourd'hui puisque Vista n'est pas sorti - eh bien, ces cartes, en attendant la réplique d'ATI,

restent finalement en magasin. La faute à leur prix... A plus de 600€ la carte, on comprend les consommateurs qui préfèrent attendre un peu et se jeter sur les versions moins puissantes, mais plus abordables.

Côté ATI, le R600 arrivera dans le courant du premier trimestre 2007.

Marre de voir les pingouins boire une bière en se dorant au soleil sur la plage alors qu'ils devraient se les geler sur la banquise ? Alors, voilà peut-être l'avancée technologique de ses prochaines années qui va aider à les renvoyer sur leur terre d'origine.



Eneco, c'est le nom de la société à retenir. On le sait, le gros problème de nos chères et tendres machines, c'est cette fichue tendance qu'elles ont à chauffer, en particulier quand vient l'été. Les ventilateurs tournent à plein régime et on se croirait à côté du nouvel A380 pendant le décollage. Mais tout ça, ce sera bientôt de l'histoire ancienne ! Eneco nous propose une puce qui a la caractéristique d'absorber la chaleur et de la transformer en électricité, rien que ça ! Et encore mieux : si on la met sur du courant, elle absorbe encore plus de chaleur !

Voilà donc deux utilisations qui vont intéresser à la fois le milieu du PC de bureau pour devenir moins bruyant et le portable pour durer plus longtemps (comme avec les lapins qui utilisent les Duracell, vous savez, cette pub qui compare honteusement des piles salines avec une pile alcaline...).

Pour info, allez faire un tour sur Wikipedia pour vous renseigner sur l'effet Peltier si vous ne connaissez pas, ce qui ne m'étonnerait pas, on va peut-être beaucoup en reparler dans les prochaines années... Et pensez à faire votre plein d'actions !

Mais du coup, si les petits pingouins n'ont plus chaud, on court à la rupture de Kinder Pingui dans les supermarchés...

Décidément, il n'y aura pas un numéro de « Ohlala ! » sans parler au moins une fois de Blu-Ray ou d'HD-DVD.

Il serait d'abord question de l'intégration d'un lecteur Blu-Ray dans les prochains Mac Book, assurant un soutien non négligeable pour le format (et pour l'UMD, ils ne seraient pas intéressés chez Apple ?)



Ensuite, Sharp, le petit frère de Shark le requin, lui-même le cousin de Shreck l'ogre vert (je vais m'arrêter là...), vient d'annoncer la fabrication de diodes bleues, vitales pour les lecteurs Blu-ray et HD-DVD. En effet, voyant la pénurie qui ne désemplit pas et le quasi-monopole de la fabrication qui va pour la Playstation 3, Sharp s'est dit qu'il y avait un bon filon à exploiter. C'est pourquoi ils ont développé, selon leurs dires, une technologie différente de celle de Sony et Nichia,

afin d'éviter autant que possible de se prendre un tas de procès au cul.

Le lecteur HD-DVD de Microsoft pour sa Xbox360 devrait être finalement compatible avec nos PC (et même sur les Mac, quand on peut se faire un peu plus d'argent...), ce qui en fait un lecteur nouvelle génération pour vraiment pas cher, comparé par exemple à celui de HP à près de 500€.



Reste encore à avoir un logiciel de lecture qui prend en compte les nouveaux formats et un PC qui puisse faire tourner le tout.

Le « HD DVD Promotional Group » nous apprend qu'il y aurait eu quelques 1,5 million de HD-DVD vendus pour 110 films dans ce format. Les platines ont en plus commencé à baisser de prix, et il n'est plus rare d'en trouver à 400\$. Les platines Blu-Ray, elles sont à 1000\$... pour

terminer, les premiers lecteurs HD-DVD de chez Toshiba, attendus pour la fin de l'année en Europe, viennent d'être repoussés. Le motif invoqué est un problème dans la deuxième génération de ces lecteurs. Mais en attendant, ils seront quand même commercialisés au Japon... syndrome PS3, quand tu nous tiens...

Et pendant ce temps, Hitachi présente son HVD, pour disque optique holographique. Si son prix unitaire entre 80 et 100 € peut laisser de marbre, sa capacité risque de vite vous faire changer d'avis : 300Go ! Et dès 2008 cette capacité devrait se retrouver à 800Go sans avoir à sourciller. Quand on y pense, le HD-DVD et le Blu-Ray continuent pendant ce temps de s'en mettre plein sur la tronche pour 10 malheureux gigas de différence...

Comme les zorses, la mode est à l'hybride. Les moteurs passent à l'hybride, les plantes sont à l'hybride avec la pollinisation contrôlée, et les disques durs s'y mettent aussi.

Seagate a annoncé que la fabrication des premiers disques durs intégrant de la mémoire flash avait commencé. 256 Mégas sont embarqués et devraient permettre d'augmenter l'autonomie de 10 à 15 % en réduisant de façon significative les temps de chargement. Pour l'instant, seuls les disques durs pour portables sont concernés.

Moutons : Vous savez, ces petites bestioles qui servent à faire des chaussettes chaudes pour l'hiver. Eh bien, il semblerait qu'Ageia tente de convertir les studios de développement en ces quadrupèdes qui font "bêêê". La société vient de rendre gratuit son kit de développement pour promouvoir leur carte PPU. Quelle générosité quand même ! Ou alors, serait-ce un moyen pour intéresser des développeurs pas encore vraiment convaincus par la solution matérielle d'Ageia ?

Toujours est-il, voici maintenant quelques jours que l'on trouve leur carte à prix bradé avec pas moins de trois jeux censés l'exploiter.

Pour 200 €, moi ça me semble toujours trop cher pour ce qu'elle fait...

---

Djeen



# les vieux PLANS FOIREUX du hardware

Noël approche et le vieux grincheux habillé de rouge va devoir bientôt faire sa tournée annuelle, exploitant des milliers de lutins anonymes qui lui doivent obéissance et heures sup' non rémunérées. Mais ça vous est bien égal, à vous, le travail des lutins ! Parce que tout ce qui vous intéresse, c'est de voir, le 25 au matin, tous vos cadeaux sous le sapin en plastique fraîchement coupé et décoré sans aucun goût.

D'ailleurs, qu'avez-vous commandé pour l'occasion ? La nouvelle console de chez Sony ? Dommage, mais il va falloir attendre, les lutins sont aux 35 heures. Ou si vous êtes une fille (il doit bien y en avoir au moins une qui lit SANQUA quand même !), la nouvelle poupée qui fait vraiment ses besoins, qui rote à table et qui a une pile à combustible pour la faire tenir

vingt ans et vous faire hospitaliser par la même occasion (ndc : je m'inscris en faux au nom de toutes les lectrices de SANQUA, les filles aussi jouent aux consoles netx-gen et autres DS !) ? Ou alors un nouvel écran LCD dernière génération, votre vieux tube cathodique ayant implosé et fait sauter la moitié du quartier ? Le choix est effectivement cornélien.

Et là je dis halte ! Vous courez au-devant de gros risques. Non seulement, si c'est mémé Jeanine qui vous l'offre, elle aura bien dû faire tomber la boîte dix fois en cours de route, mais en plus, on n'est jamais à l'abri du (ou des) pixel(s) défectueux...

D'abord, il faut savoir ce qu'on entend par

« pixel défectueux » ? C'est cette mouche qu'il y a en permanence sur votre nouvel écran plat, et que vous avez bien essayé d'écraser une centaine de fois depuis que votre achat mais qui est toujours là, impassible à toutes vos menaces.

Le pixel défectueux peut prendre plusieurs formes : de type 1, il reste tout le temps noir. De type 2, il est tout le temps au blanc (c'est donc un alcoolique). De type 3, on parle de sous-pixel : il prend l'une des trois couleurs rouge, bleu ou vert. Mais bon, un, deux ou trois, quel que soit le numéro, ce sont vraiment de sales types...

En général, le pixel défectueux provient d'un défaut à l'usine : une poussière peut s'être glissée lors de la fabrication de l'écran, ou l'un des

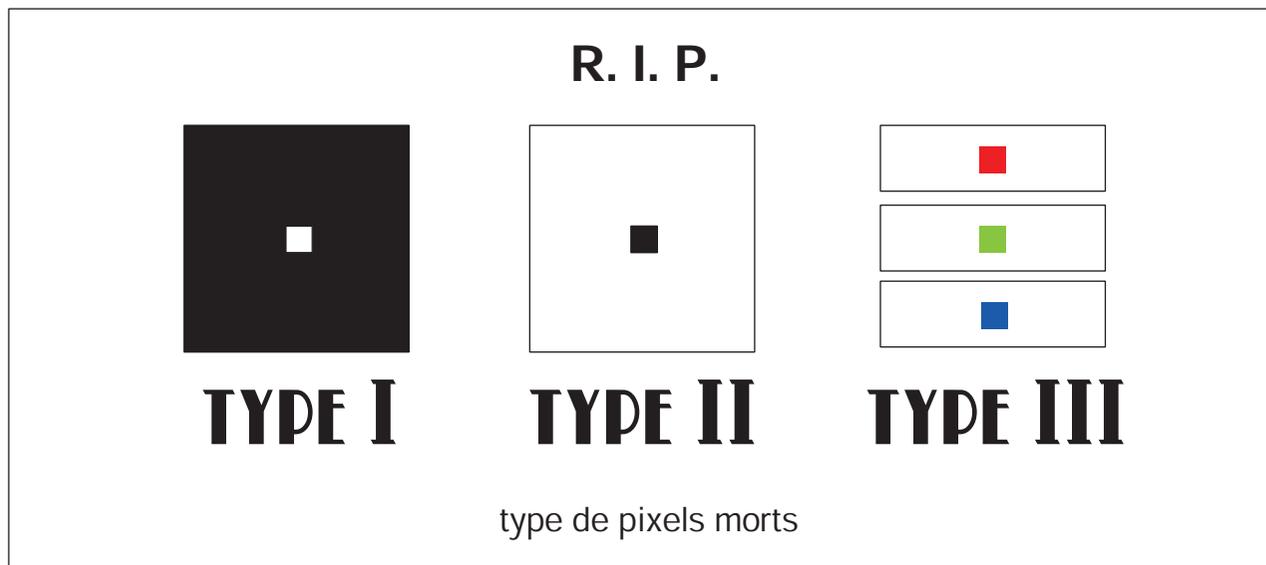
transistors de la dalle a grillé prématurément, car fragilisé dès le départ.

Pour parer au pixel défectueux, les techniques vont bon train : d'abord celle du « après tout on le voit presque pas, c'est vrai quoi, une dizaine de pixels blancs en plein milieu de l'écran pour regarder un film, c'est pas si grave ! ». On appelle également cette méthode la technique de l'autruche ou encore du péteux.

Il y a aussi le mythe de la vidéo miracle qui réanime le pixel. L'écran passe une séance de gym tonique qui fait devenir celui qui la regarde épileptique et normalement le pixel s'en retourne à la normale. Bon, on peut toujours tenter, ça ne mange pas de pain, mais si le pixel est mort, il lui faudra autre chose de plus puissant.

Il y a aussi la technique geek par excellence et qui fait rage ces derniers temps : le massage d'écran. Le principe est simple : masser le pixel dans le sens du poil en faisant de petits cercles concentriques, et tenter de lui déclencher un orgasme pour le réveiller. Ne riez pas, ça existe vraiment...

C'est l'Agence Française de NORmalisation, ou AFNOR pour les fainéants, qui s'occupe de fixer les seuils d'acceptabilité, en fonction de tout un tas de critères comme la taille de l'écran, la



couleur des pixels morts, leur disposition ou encore la richesse de votre grand-mère.

Ainsi, chaque constructeur est tenu de respecter la norme Iso 13406-02. Elle se découpe en plusieurs sous-classes en fonction de l'exigence demandée face au problème des pixels morts.

Cela va de la Classe I qui oblige le zéro pixel défectueux, à la Classe III qui peut vous laisser 4 pixels noirs, quatre blancs et onze colorés sans avoir à vous le changer. Car les pixels défectueux sont rangés en catégories, et il faut atteindre le quota dans l'une d'elle pour pouvoir espérer voir son écran changé ! A noter que si la catégorie n'est marquée nulle part, on peut l'assimiler à une classe I. Mais ne rêvez pas, un constructeur la stipulera toujours en minuscules quelque part...

**Les constructeurs  
et leur point de vue sur le sujet**

Je suis allé faire un petit tour sur les sites de différents fabricants de moniteurs pour voir la clarté avec laquelle ils exposent leur garantie pour les pixels défectueux et voilà le résultat:

Tout d'abord, j'ai constaté qu'un nombre non négligeable d'écrans n'avaient aucune spécification sur la norme utilisée. Les autres sont de classe II : un écran plat de classe II peut présenter au maximum 2 pixels blancs, 2 pixels noirs ou 5 sous-pixels défectueux par millions de pixels. 2 pixels, blancs ou noirs, ne peuvent apparaître par bloc de 5 par 5 pixels. En revanche, le moniteur peut comporter 4 sous-pixels espacés de moins d'un bloc.

# SONY®

*Non, je ne trollerai pas avec la PS3 !*

Sony est assez discret sur les pixels morts. Sur certaines pages on voit apparaître la norme et sur d'autres, non. Ils utilisent la classe II.

# Belnea

*Mouais... pas si belle que ça...*

Bon j'ai trouvé l'info en 30 secondes top chrono donc ça va. Belnea est un peu spécial dans son cas, car ils ont une politique plutôt étrange : si vous avez trois pixels consécutifs défectueux ou quatre répartis sur l'écran, ils vous l'échangent. C'est toujours mieux qu'une Classe III, mais ce n'est pas encore tout à fait nickel.

# acer®

*Bof bof...* Soit je ne suis pas doué, soit ils cachent bien l'info sur le site. Pas découragé j'ai fait quelques recherches simples sur internet : il apparaîtrait qu'ils échangent l'écran après quatre pixels défectueux.

# BenQ

*Peut mieux faire...*

Bon leur site est pourri avec la moitié pas traduite et dès qu'on veut un renseignement, il faut télécharger des pdf. Mais bon, on a à peu près l'information désirée, qui n'est donc pas trop cachée. BenQ est toutefois un petit vicieux, il pratique deux politiques distinctes pour les pixels défectueux : pour sa série d'écrans FP, on a droit au classique Classe II. Mais pour la série T, on passe en Classe III : autant dire que vous avez plus de chances en bousillant votre écran puis en le renvoyant pour qu'il soit accepté en SAV, que de demander à l'échanger pour pixels défectueux. Mauvais point pour eux donc.

# DELL™

*C'est comme le nom, on le supprime...*

Après quelques faux espoirs, je n'ai jamais trouvé. Je n'y ai pas non plus passé un temps fou mais si ce n'est pas marqué clairement, c'est qu'on n'en est pas vraiment fier. Et en effet, après vérification sur internet, il faudrait six pixels morts pour se voir échanger un écran. Dur, dur...

# FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

*C'est des comiques ceux-là !*

Alors là, j'ai pas vu beaucoup plus hypocrite que ces petits gars-là ! Ils mettent leurs écrans en Classe II et voilà ce que l'on peut lire lorsqu'on regarde sur le site, pour la garantie :

« Rien de plus désagréable qu'1 ou 2 petits points noirs sur un écran ! D'autant plus que les normes constructeurs tolèrent jusqu'à 5 pixels défectueux avant de déclencher une intervention... »

C'est pour cela que nous avons créé la garantie « Pixel défectueux », qui intervient dès l'apparition du premier point noir. » Ou « comment prendre le client pour un con en lui faisant croire qu'on va lui vendre quelque chose d'exceptionnel alors que c'est juste parce que nos écrans ont trop de pixels morts... »

*Bon, je voulais continuer ce petit jeu, mais après avoir vérifié chez deux ou trois autres encore, j'ai arrêté. Il n'y a pas vraiment de constructeur qui joue franc-jeu. Certains offrent une garantie « zéro pixel mort » mais seulement pour les écrans haut de gamme, d'autres n'en parlent carrément jamais. Bref, il va falloir faire de gros efforts là-dessus, car pour l'instant c'est du grand n'importe quoi.*

N'y a-t-il pas de moyen de se prémunir contre tout risque de pixel défectueux ?

Si bien sûr, en achetant un CRT, encore que les problèmes ne sont pas non plus inexistant de ce côté-là, mais c'est une autre histoire...

Si vous le souhaitez, vous pouvez souscrire à une garantie du magasin vous vantant des offres alléchantes (genre « reprise d'écran en cas de pixel défectueux »). Ils sont quand même sympa, les magasins, de vous faire des offres comme ça, non ? On l'a déjà dit et on ne le répétera jamais assez, les grandes enseignes ne veulent que votre bien, ce sont des saints !

Allez, prenons un exemple au hasard... Carrouf ! Ah non, pas celui-là, il a déjà bien servi... Prenons plutôt GrosBill Micro ! Mais qui tire les ficelles de GrosBill, me demanderez-vous, habile lecteur... Et bien Auchan, ni plus ni moins. On reste donc bien dans la famille des hypermarchés, vous ne serez pas dépaysés. En décembre dernier, un acheteur de PCInpact souscrivait à la formule « 0 Pixel défectueux » au montant exceptionnel de 49€95. D'après le nom, on peut donc estimer que l'écran serait changé en cas de problème. Voilà ce que disait la présentation :

« Indispensable, incontournable... et vraiment abordable ! Cette garantie vous affranchit

de la norme ISO 13406-2 de 2001. Nous vous garantissons pendant 1 an, suivant la date d'achat, en cas de pixel défectueux, un échange (produit équivalent ou supérieur) standard sur votre moniteur TFT (jusqu'au 19 pouces et hors moniteur équipé d'un tuner et hors écran intégré dans des appareils mobiles). Nous vous rappelons la nécessité impérieuse pour tout échange, le retour du produit dans son emballage d'origine avec tous ses accessoires, selon nos conditions générales de vente (RAM, etc.). Cette garantie n'est valable que si achetée en même temps que votre moniteur ! »

En lisant ceci, toute personne normalement constituée comprendrait que pendant un an, si l'on constate un problème de pixel défectueux, le magasin vous l'échange. Or donc, notre pauvre nouveau possesseur d'écran constate, peu après l'achat, qu'il y a un pixel et deux sous-pixels défectueux. Il s'est donc dit : « chouette (ou pas), je vais faire marcher ma garantie ! »

Et voilà le miracle qui se produit : non, rassurez-vous, on ne lui refuse pas l'échange, ils ne sont quand même pas fous. Mais par contre on lui précise qu'il n'a droit, en fait, qu'à un seul et unique échange ! Le « un » de « un échange » n'était donc pas un article indéfini quelconque, mais bien le chiffre lui-même (comme pour « 1 an », sauf que là c'était clairement écrit en chiffre). Du coup, si après cette utilisation de sa garantie

à 50€, le nouvel écran avait lui aussi un pixel mort ou plus, il lui faudrait déboursier la même somme de nouveau, ou changer de matériel. Chez GrosBill, on ne vous prend pas pour des cons, la preuve, il faut avoir un sacré niveau de lecture...

Autant dire que cette garantie bidon n'est qu'un attrape-nigaud de plus, mis en place pour extorquer encore un peu plus d'argent au client. Si les mentions avaient été claires, il ne l'aurait sans doute jamais prise,. Alors une garantie de plus pour pixel mort, à quoi bon ? Ces extensions sont souvent, pour les écrans, plus inutiles qu'autre chose...Sauf pour les sociétés qui les proposent : d'après le fondateur du site Bills.com, ces extensions dégageraient une marge de 80 %, contre 15 % pour les assurances traditionnelles. Par contre, le client lui ne s'y retrouverait pas. Et cela est finalement chose normale : les produits électroniques sont, soit défectueux à l'origine ou tombent en panne peu après - dans ce cas ils restent couverts par la garantie de base, soit ils casseront bien plus tard, juste après l'expiration de votre garantie Ultra-gold-premium advanced. Réfléchissez-y deux fois, avant de croire en la philanthropie des constructeurs d'écran.

Finalement, c'est toujours le client le perdant...

---

Djeen

# THINK!



## LE ROI DE LA CASSE

Troisième et dernier épisode du Roi de la Casse consacré à l'adaptation cinématographique semi-ratée de Lord of The Rings, le livre cultissime de Tolkien. Et il y en a, de la matière à discuter et à exposer avant de clôre pour de bon ce dossier.



## GAME CONNECTION 2006

Une nouvelle édition de la célèbre convention dédiée aux développeurs vient d'avoir lieu à Lyon les 5,6 et 7 décembre derniers. Une occasion pour nous d'aller faire le point sur l'évolution de cette manifestation à laquelle nous sommes fidèles.



## MEMORIES

Retour sur un autre jeu mythique, à la pointe de la technique et de l'innovation, à une époque où les machines n'avaient pas grand chose dans le bide : Wing Commander, qui ne faisait pas mentir la devise d'Origin : We create worlds.

# GAME CONNECTION 2006

Lyon, capitale du jeu vidéo, encore.

# 54



# ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

## Lord of the Rings (3)

Il y a tellement de choses à dire sur l'adaptation de « *Lord of the Rings* » par Peter Jackson qu'un seul Roi de la Casse ne suffirait pas. C'est maintenant le troisième (après le second qui fut, je vous l'accorde, très léger). Pourquoi tant d'acharnement ?

Un Orangina rouge vous répondrait mieux que moi :  
« *Parce que !!* ».

Tout le problème de cette adaptation vient d'un Jackson qui ne sait pas sur quel pied danser : à vouloir trop bien faire, il essaye de coller avec le plus de détails du livre (les reconstitutions méticuleuses des endroits, de l'anneau d'Aragorn, de la Moria fleurent bon le travail soigné) tout en changeant des détails dans la trame et en insérant ses propres passages de manière maladroite.

Si Tolkien a passé quasiment 15 années de sa vie à écrire, retoucher et finalement finir son livre, c'était aussi par soucis de cohérence. L'édifice est fragile, et à le manipuler de trop près, la structure s'écroule facilement : tout est lié.

Un bon exemple : le niveau de langue.

Les dialogues, dans le film, sont une véritable catastrophe (dans la version originale en tout cas, la VF étant de toute façon une catastrophe à la base). Tolkien relate l'histoire, et notamment les interventions des personnages, en usant déjà de viel anglais (après tout, il était expert en langues et savait de quoi il parlait) et en se servant de différents registres de langue pour illustrer la noblesse ou l'origine modeste des personnages. Un Pippin et un Denethor ne s'exprimeront naturellement pas de la même manière.

Mais, dans le film, on peut voir des choses étranges, comme à la mort de Théoden :

*Theoden: "I know your face, Eowyn"*

*Eowyn: "I'm going to save you"*

*Theoden: "You already did."*

Hum... ça ne vous rappelle une scène du Retour du Jedi, entre Luke et Dark Vador ? Peter, petit plagieur...

*Theoden: "My body is broken. You have to let me go."*



Jusqu'à présent, vous aviez remarqué que le langage restait de l'anglais contemporain, du grade school english de base. Et puis d'un coup, Théoden sort :

*Theoden : "I go to my fathers in whose mighty company I shall not now be ashamed."*

Oulà ! On vient de mettre du caviar dans le hamburger !

La dernière ligne de Theoden est bien entendu tirée du livre, et tombe comme un sapin dans la soupe du

film. Ca ne fait aucun sens, linguistiquement parlant, de mélanger de tels niveaux de langue dans le même dialogue.

Et des changements dans le genre ne tarissent pas. Je pourrais en citer des dizaines, des centaines ! Jackson a en effet la fâcheuse habitude de reprendre textuellement les passages du livre (qui sont justement, bien mieux écrits que son script) ce qui contraste avec les manquements de son propre phrasé. Eh oui, notre bonhomme n'est pas écrivain, et ça se sent. Un choix clair aurait été préférable : soit tout le film en anglais contemporain, soit en

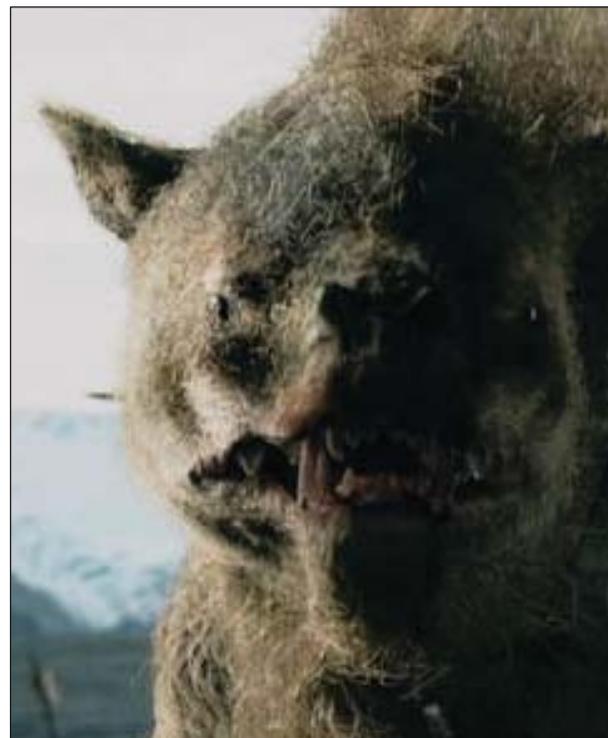
dialogues extraits du livre de Tolkien. Mais saupoudrez l'un avec de l'autre, et la mayonnaise ne prend plus.

Toujours au niveau du langage, Jackson a même de gros problèmes de compréhension vis-à-vis du texte. Tolkien utilise un bon nombre de métaphores pour suggérer des impressions, des sentiments. Jackson les interprète littéralement, en bon gros lourd qu'il est/était (sens imagé/ sens littéral).

Rappelez-vous ce passage dans « *The Fellowship of the Ring* » : à Bag-End, Gandalf essaye de convaincre Bilbo de laisser l'Anneau avant de partir en retraite dans les montagnes. Dans le livre, Tolkien dit que Gandalf "seems to grow tall and menacing" (semble devenir plus grand et menaçant). Jackson reprend ce passage en montrant effectivement Gandalf changer de stature, en jouant des contrastes entre l'avant-plan et l'arrière-plan, comme si la pièce autour de lui se déformait : bref, Gandalf en train de faire un bon vieux enchantement des familles, pour faire peur à Bilbo. Très, très loin du sens véritable de la ligne de Tolkien, qui voulait simplement signifier un changement d'attitude chez le vieux Mithrandir.

La même chose se répète avec Galadriel, dans le même film. Frodo lui offre l'anneau. Tolkien dit qu'elle "*seems tall beyond measurement*" (semble de taille incommensurable). Quand on écrit « *semble* », on attend un travail d'acteur pour justement retranscrire cette impression. Jackson, lui, compte davantage sur des effets spéciaux, rajoute une couche de négatif, déclenche une tempête pour bien accentuer cette ligne

à sa manière. Là encore, à des années-lumières de l'écrit de référence, mais très proche du ridicule.



Mais ce n'est pas fini ! Quand il n'y en a plus, y'en a encore ! Rappelez-vous ! L'attaque des Wargs ! Vous savez, ces grosses bêtes qui ressemblent à des chiens pouilleux mutants de 5 mètres de long ? Ils ne font d'ailleurs partie que du bestiaire de « *Bilbo the Hobbit* » et ne sont pas du tout mentionnés dans « *Lord of the Rings* » en tant que tel. Mais alors, d'où Peter les sort-il ? Vérification effectuée, on retrouve, dans le livre, l'expression « *the wolves of Isengard* ». Arf. Passer de « lousps » aux « *Wargs* », il y a quand même un énorme fossé que notre ami ex-

obèse franchit d'un pas assuré...

Sans compter que cette attaque des « lousps » ne figure même pas dans le livre... son seul but est ici de faire « mourir » Aragorn. Il tombe d'une falaise, accroché à l'un de ces « lousps ». Legolas et Gimli apprennent sa mort quelques minutes plus tard. Quelle est leur réaction ? « *Ne perdons pas de temps, il faut aller au gouffre de Helm !* » Etrange. Dans une situation similaire (la mort de Boromir), Aragorn, Legolas et Gimli prenaient le temps de faire un bisou à Boromir, de le transporter près du rivage, de le mettre sur une barquette LU avant de l'envoyer flotter vers une grosse chute d'eau. Tout ça, alors que Merry et Pippin, en danger de mort, sont emmenés à toute vitesse par des Uruk-hai en rage. Une situation d'urgence dans les deux cas.

Mais là, non, Legolas et Gimli décident consciemment de laisser pourrir (ou pire, dévorer) le cadavre de leur ami, de leur leader, du mec avec qui ils ont passé plusieurs mois ensemble. Ils ne vont même pas s'assurer s'il est bien décédé ou simplement blessé... ça en dit long sur leur loyauté ! Quelque part, ça ne fait pas de sens là non plus.

Même Aragorn a de gros états d'âme : on découvre soudainement, dans « *The Two Towers* », qu'il avait largué Arwen en refusant son amour, et qu'il avait le cœur brisé depuis (il le cachait bien, dites donc !). Le voilà donc qui flirte allègrement avec Eowyn. Puis, dans « *The Return of The King* », quand Elrond lui apporte la nouvelle épée

et qu'il lui apprend qu'Arwen n'est pas encore partie de Middle-Earth, le voilà qui largue Eowyn deux minutes plus tard sans vergogne. En voilà une attitude royale ! Malheureusement, il en est bien autrement dans le livre. Eowyn s'intéresse en fait à Aragorn, personne bien plus haut placé qu'elle (Aragorn a déjà 80 ans et est l'un des derniers descendants d'Isildur, bref un mec de la Middle-Earth « *d'en haut* », comme dirait Raffarien) et Aragorn ne fait rien pour l'encourager dans sa démarche. De plus, elle sait qu'il est déjà promis à une autre, mais elle s'accroche cependant, jusqu'au jour où elle transfère son amour sur l'ami Faramir. Mais, Peter a sans doute jugé qu'un amour à sens unique n'était pas très intéressant pour son public de midinettes...

Revenons au registre du langage : dans « *The Return of the King* », Aragorn et sa clique se trouvent confrontés à un envoyé de Sauron devant les portes de Mordor. Tolkien le décrit comme « *the Mouth of Sauron* ». Subtile comme jamais, Jackson ne comprend pas l'expression comme étant ni plus ni moins que le synonyme de « *porte-parole* » de Sauron. Non, il décide, au contraire, de prendre le texte au mot, et de représenter l'individu avec une bouche énorme (aux dents pourries, pour renforcer le côté « mauvais » du personnage et montrer aux enfants qu'il faut bien se brosser les dents... sic) et sans visage. Bref, une visualisation directe d'une grosse « *bouche* » télécommandée. Bravo Pete ! Au passage, notons l'attitude très chevaleresque du futur-roi (dans la version de Peter, encore) qui coupe la tête au messenger au lieu de tenter de pourparler. Le pauvre n'était

même pas armé. Enfin, la plus célèbre métaphore, et sa représentation la plus ridicule, est bien entendu celle de « *the Eye of Sauron* » - mettre une flamme en forme d'œil en haut d'une tour, une sorte de phare pour représenter le mal, alors que Tolkien parle en réalité d'omniscience et d'ubiquité, c'est fort de café.



Quand Peter ne fait pas de contresens ou d'interprétations abusives, il se permet de modifier légèrement des situations, pour glisser une blague ou deux au passage. Gimli est d'ailleurs son personnage favori pour ça, « *ze ultimate bouffon* » en quelque sorte. A côté, C3PO de Lucas peut aller se rhabiller !

D'ailleurs, une fois la bataille de Minas Tirith passée, on se demande bien ce que Gimli fout, assis sur le trône du Stewart de Gondor. A-t-il un quelconque respect pour Faramir ? Pour Boromir ? Est-il simplement un gros mongol ? Tant de questions sans réponses...

Autre adaptation hasardeuse : Gandalf est confronté au Witch King dans la bataille de Minas Tirith, mais curieusement, pas du tout dans la même situation. Dans le livre, Gandalf protège les portes de Minas Tirith pour empêcher le Witch King d'entrer. Problème : ça ne met pas les héros en difficulté, donc pas de cliffhanger



comme Peter les aime tant. Qu'à cela ne tienne, Peter retourne la situation : alors que Gandalf souhaite aller au bûcher de Denethor, le Witch King arrive et l'empêche de l'atteindre. Le héros en position de faiblesse, c'est tout de suite plus parlant cinématographiquement parlant. Mais peu cohérent avec le personnage de Gandalf qui savait bien à qui il aurait affaire depuis le début. Les mauvaises surprises dans les films sont nombreuses, mais celle qui m'aura le plus marquée, et le plus contrarié, arrive dans « *The Return of the King* ». Vous n'auriez sans doute pas eu droit au Roi de la Casse sur « *Lord of the Rings* » sans elle.

Retour en arrière : Pippin arrive avec Gandalf à Minas Tirith, et Gandalf vient s'entretenir avec Denethor pour le mettre au courant de la situation grave dans laquelle il se trouve. Pippin n'est pas censé intervenir, mais le fait quand même, car il a été le témoin de la mort de son fils, Boromir. Comme Boromir a perdu la vie en tentant de protéger Merry et Pippin, Pippin se sent redevable à Denethor et se met à son service en s'agenouillant. Cet instant est très émouvant chez Tolkien. Il permet à Pippin de prendre ses responsabilités, de devenir adulte. Et tous les protagonistes de la scène en ressortent grandis.

Dans le film, quand Pippin s'agenouille et propose ses services à Denethor, Gandalf lui donne un bon gros coup de bâton au cul et le sermonne « *Get up, you fool* » (debout, idiot !). Rire général dans la salle. Jackson n'adapte plus *Lord of Rings* : il fait de la parodie. Et de fort mauvais goût.

Il est vraiment temps que cette plaisanterie se termine. Et des fins, vous allez en manger avant que les crédits défilent et que la liste de chaque membre du fan club Tolkien (quel rapport avec les films ?) apparaisse.

La fin commence au Mount Doom, où Frodo arrive enfin devant le précipice, et s'apprête à jeter l'anneau dans la fange bouillante une centaine de mètres sous lui. Et là, Sam crie à Frodo « *Throw it in !* » (jete-le dedans !) histoire d'en finir. Dans le livre, Frodo déclare « *I have come, but I do not choose now to do what I came to do. I will not do this deed. The Ring is mine* » (je suis venu, mais je choisis dès lors de ne pas faire ce que je suis venu faire. L'anneau est à moi). Jackson n'est pas le type qui aime les raccourcis (après 9 heures de film, on le saurait) mais ça ne l'empêche pas de sabrer complètement la phrase pour ne plus garder que « *The Ring is mine* ». Admettons. Au point où on en est, on n'est plus à ça près... Puis, Gollum arrive, attaque Frodo, s'empare de l'anneau. Le livre portait ensuite un Gollum glissant sur le sol, et tombant dans la lave comme un con, l'anneau à la main. Ce qui n'est, certes, pas très cinématique, et pas trop dans la lignée du film d'action mis en scène par Peter Jackson jusqu'alors. Jackson modifie la scène pour

montrer une confrontation entre Frodo et Gollum, et les voilà qui tombent tous deux de la falaise. C'était bien vu. Et cela correspondait tout à fait aux visions de Galadriel qui devinait, dès « *The Two Towers* » que « *the quest will claim his life* » (cette aventure le mènera à sa perte). Frodo, se sacrifiant pour sauver la Comté. Ca aurait été une bonne fin, quitte à changer un peu les choses, puisque Peter ne se prive pas de transgresser l'œuvre à ses goûts. Au lieu de cela, Jackson opère l'un de ces clichés que seules les séries B (ou Z) s'autorisent encore : le coup du mec qui tient du bord de la falaise tout le poids de son corps, d'une main. S'en suit une scène interminable où Sam le supplie de donner sa main (oh putain...) dont 100% des spectateurs en connaissent l'issue. Avait-on vraiment besoin de tels clichés après plus de 9 heures de bobine ?

Du coup, vu que Frodo est sauvé, il faut maintenant finir le film d'une manière ou d'une autre, et Jackson a bien du mal à s'en sortir. Frodo perd connaissance, atterrit dans un lit, se réveille, et retrouve tous ses potes entrant un à un dans sa chambre, comme au théâtre en fin de représentation. Et comme dans *Star Wars*, aussi. On s'embrasse, on rit, il y a presque une bataille de coussins entre les hobbits. Ca aurait pu se terminer là. Mais non !

Peter veut absolument retranscrire les éléments du bouquin, même s'ils ne sont nécessaires ni au film, ni au spectateur. Paf, voilà la scène du couronnement qui déboule. Arwen arrive de nulle part. On ne sait



toujours pas pourquoi son destin était lié à l'anneau (d'où ça sort ça ??) mais tout est bien qui finit bien, surtout quand on n'explique rien. Allez savoir pourquoi Elrond est si content – lui qui savait l'avenir sombre qui attendait Arwen : qu'un jour Aragorn mourrait et qu'elle se retrouverait seule à le regretter pour l'éternité... à moins qu'elle ne devienne mortelle de par son alliance, auquel cas elle ne survivrait pas à son père. Dans les deux cas, pas de quoi satisfaire Elrond qui partira sans sa fille aux Havres Gris. Mais l'agent Smith sourit, c'est tout ce qu'on lui demande de faire quand il ne dit pas « *Monsieur Anderson* » à répétition.

Peter continue la boucherie.

Faramir et Eowyn sont vus ensemble, sans qu'on sache vraiment pourquoi. Seule l'édition DVD longue les montre (une fois) en train de parler avant, mais au cinéma, il n'est pas très clair pourquoi ces deux là finissent dans les bras l'un de l'autre.

Beaucoup de non-dits quand même !

La souffrance pourrait s'arrêter là. Mais Peter est un petit sadique et continue. Pour le pire.

Les hobbits s'en retournent à la Comté. Et là où le livre, lui, nous montre une Comté ravagée par la guerre (fomentée par Saruman après sa défaite à Isengard – oui, il ne meurt pas bêtement comme dans le film), Jackson nous refait le coup de Wayne's world : la mega happy end à la Scoobidoo ! La Comté est comme avant, intacte. Personne ne sait ce qu'il est advenu à l'extérieur,

les droits de l'adaptation de son bouquin en film à une condition près : que les films ne soient jamais réalisés par la firme de Walt, qu'il méprisait par-dessus tout. En passant la main à l'ami Peter, c'est finalement le côté obscur, l'esprit Disney qui l'emporte. Cette fin renvoie aux chiottes toute la philosophie du livre, et celle de Tolkien par la même occasion. Celui-même qui perdit

Revenir de guerre et trouver son pays ravagé, malgré la victoire. Cette vision est bien plus crédible que le « tout est bien qui finit bien » de Jackson, qui enchaîne sur le mariage de Sam et Rosie (quel intérêt dans l'histoire ?).

The End ?

Perdu ! Peter nous fait le coup du départ pour les Gray Havens (parce-que-c'est-dans-le-livre), de Frodo. D'ailleurs, on ne sait pas vraiment pourquoi il se barre, si l'on s'en tient au film. La fin est tellement torchée qu'aucune explication n'est, là-encore, suggérée. Le livre nous montre le changement d'attitude de Frodo dans les années qui suivent, mais Peter ne fait que mentionner la douleur qu'a Frodo à l'épaule, depuis l'incident de « Weathertop », où il s'était fait planter une dague Morgul par l'un des Nazguls. L'audience ne connaissant pas le bouquin a dû se demander ce que peut bien être « *Weathertop* », vu que le mot n'est jamais prononcé dans la trilogie de Peter (il parle uniquement de la grande citadelle d' « Amon Sûl »). Encore un détail de plus...

Ca commence à faire.

Nous voilà repartis pour la scène d'adieu, la scène – finale ? – du film, où l'on voit Frodo partir avec Gandalf et Bilbo vers les Gray Havens. Cette scène avait un intérêt scénaristique : seuls les elfes ou les porteurs d'anneaux pouvaient partir aux Gray Havens. C'est justement le cas de Gandalf, qui dévoile en fait dans cette scène qu'il



et les gens sont surpris de voir nos hobbits préférés de retour. On s'attendrait presque à voir Bambi sortir d'un buisson.

C'est un changement radical, une fin à la Disney. O combien ironique, sachant que Tolkien avait vendu

tous ses amis proches à la Grande Guerre pensait que peu importe la valeur de chacun et sa volonté, il n'était pas toujours possible de changer le cours des choses, et l'essentiel était de faire de son mieux, d'avoir de bonnes intentions.

possédait un anneau, ce qu'il cachait depuis tout ce temps. Dans le livre, en tout cas.

Au cinéma, Peter passe complètement à côté. Allez savoir pourquoi... il ne précise pas non plus pourquoi l'ami Frodo peut partir aux Gray Havens. Si une place reste disponible, c'est uniquement parce qu'Arwen ne revient pas, vu qu'elle décide de partager sa vie avec Aragorn. Dommage de ne pas en avoir parlé, vu tout le flan fait sur Arwen par rapport à son rôle très limité dans le livre...

Tout le monde pleure, on se dit adieu, etc, etc... Peter a une très belle image de l'horizon, avec le bateau qui s'éloigne, sur laquelle il pourrait enfin terminer l'histoire.

Mais...

Bordel ! Il insiste !

Le voilà qui fait revenir Sam sur le devant de la scène, pour le simple plaisir de terminer « *comme le bouquin* ». Frodo, en voix off, parle à Sam : "*You can't always be torn in two, Sam*".

Pourquoi le serait-il ? De quelle manière ? Encore une phrase qui sort de nulle part, sans introduction, sans raison, sans aboutissement.

Le fanboy Jackson reprend du service en oubliant son cerveau sur la table.



« *Well, I'm back* ».

S'en suivent les crédits, les images aux teintes sépia dans lesquelles on voit un Gimli qui se fout de notre gueule en faisant un « OK » de la main, signe totalement anachronique. Mais ce n'est pas bien pire que le « *it's got my axe in its nervous system* » adressé à Legolas après la bataille du gouffre de Helm. Ni les éternels comptes de victimes que ces deux gardent à chaque bataille, alors que Tolkien ne le mentionnait qu'une seule fois au Gouffre de Helm – mais Pete aime le comique de répétition et les gens qui rotent à l'écran. Il aurait pu

être le digne de successeur de Benny Hill, je n'en doute point.

Vous l'aurez compris à travers mes multiples articles sur le sujet : à part la trame générale (et encore !) et les multiples citations reprises du texte, le film prend beaucoup de distance avec le livre de Tolkien. Tantôt fidèle, tantôt complètement à côté de la plaque, ce n'est au final qu'un gros brouillon désorganisé et incohérent dès que l'on gratte un peu la surface. Même les personnages ne correspondent pas, et Jackson est loin, très loin d'avoir les qualités de cinéaste requises pour retranscrire une épopée d'une telle ampleur.

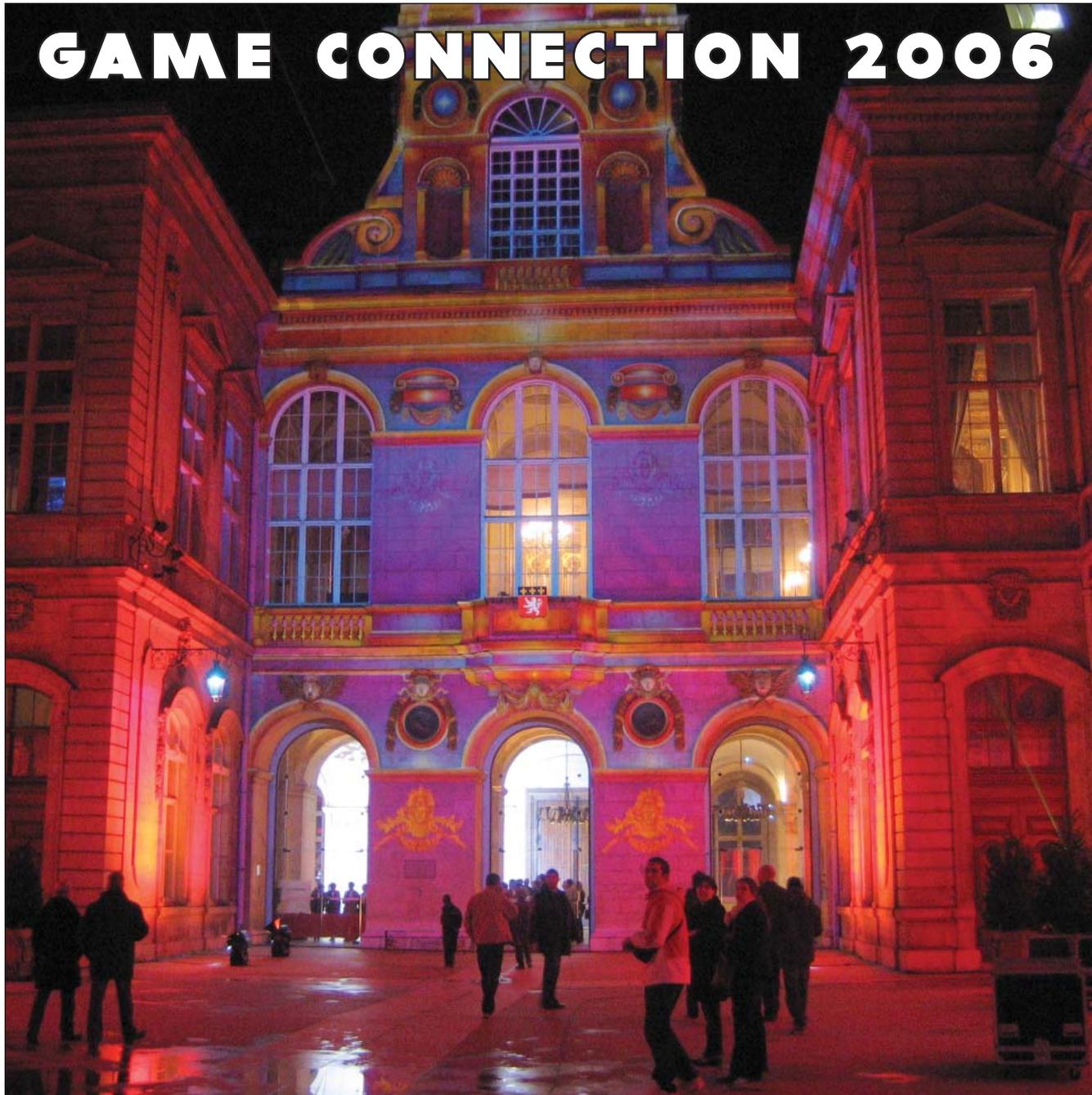
Le travail de Tolkien le dépasse complètement et d'épisode en épisode, on devine le pauvre Peter nager de plus en plus dans la semoule.

Il était temps qu'il s'en retourne sur un sujet plus à sa portée : King Kong.

---

Ekianjo

# GAME CONNECTION 2006



6 décembre 2006.

Après une journée bien chargée, mon taxi me dépose près de l'opéra de Lyon. Lyon est en pleine fête des lumières. Il y a encore quelques années de cela, la ville était illuminée, tous les soirs de 8 décembre, par les particuliers qui mettaient des lumignons dans de gros verres colorés, à leurs fenêtres, en commémoration d'une vieille tradition : au 17ème siècle, la France était touchée par une épidémie de peste, et les notables de la ville firent alors le vœu de rendre hommage à la Vierge Marie chaque année si l'épidémie ne touchait pas la ville. La date en question était le 8 septembre. Suite à diverses raisons historiques, la date fut reportée au milieu du 19ème siècle au 8 décembre, qui se trouve aussi être la fête de l'Immaculée Conception.

Mais comme toutes les fêtes de notre époque, les traditions sont facilement détournées pour des raisons purement économiques. C'est ainsi que la mairie de Lyon organise, simultanément, le 8 décembre, une série de spectacles de lumières dans le centre ville, histoire d'attirer les

foules locales et les touristes. Et il faut reconnaître que c'est très joli. C'est donc dans ce contexte que la Game Connection 2006 se tenait pendant 3 jours. Alors que je longeais les murs de l'Opéra, le son d'un piano se faisait plus insistant à mesure que j'approchais. En levant un peu les yeux, je réalisais qu'un couple de danseurs, perché sur des filins accrochés à la paroi de l'édifice, exécutaient quelques mouvements au gré de la musique, complètement à l'horizontale. Quelques pas de plus et j'atteignais enfin la façade de l'Opéra, qui fait face à l'Hôtel de Ville. Les deux bâtiments, déjà plutôt jolis au naturel, étaient déjà ornés de magnifiques couleurs et motifs, formés par le jeu de très puissants projecteurs. Pas de Meego à l'horizon. Pourtant, il était censé être là avant moi. Un petit coup de fil, et il s'avère qu'il attendait sur la Place des Terreaux, c'est-à-dire devant la façade de l'Hôtel de Ville. Rétrospectivement, j'aurais dû peut-être aller le chercher, pour jeter un coup d'œil aux illuminations de la place, qui devaient elles aussi être de toute beauté.

Mais, pourquoi commencer notre récit par la soirée ? Tout simplement parce qu'ils font tout à l'envers, à la Game Connection. Contrairement aux salons traditionnels où les éditeurs tiennent les stands, la GC offre l'espace d'exposition aux développeurs et propose aux éditeurs de venir faire leur shopping de projets. Excellente initiative qui met à nouveau les créateurs sur le devant de la scène.

Notre visite commence donc par la soirée qui fait suite à la deuxième journée de la GC, car pendant la troisième et dernière journée se déroule une conférence de presse à laquelle nous avons bien entendu l'intention d'assister. Mais l'idée de commencer notre entrée en matière par quelques verres et quelques toasts, dans une ambiance chaleureuse, n'est pas pour nous déplaire.

Dès nos premiers pas vers la cour de l'Hôtel de ville, le thème de la soirée saute aux yeux. Des « serveurs » vêtus de costumes d'époque Louis XIV, accueillent les participants avec



Alors pour moi ça sera un Cheeseburger et un Fanta s'il vous plé

des plateaux de vin chaud. Arrivés dans le Hall, un programme de la soirée est distribué : il confirme nos craintes : il y aura beaucoup à boire et moult mets à manger. Je demande quelques glaçons aux hôtes, histoire de calmer Meego qui salive déjà d'avance.

Souvenez-vous. L'année dernière la Game Connection avait organisé une soirée extraordinaire, complètement déjantée, dans le cadre d'une église, en y figurant un hypothétique

combat entre le bien et le mal.

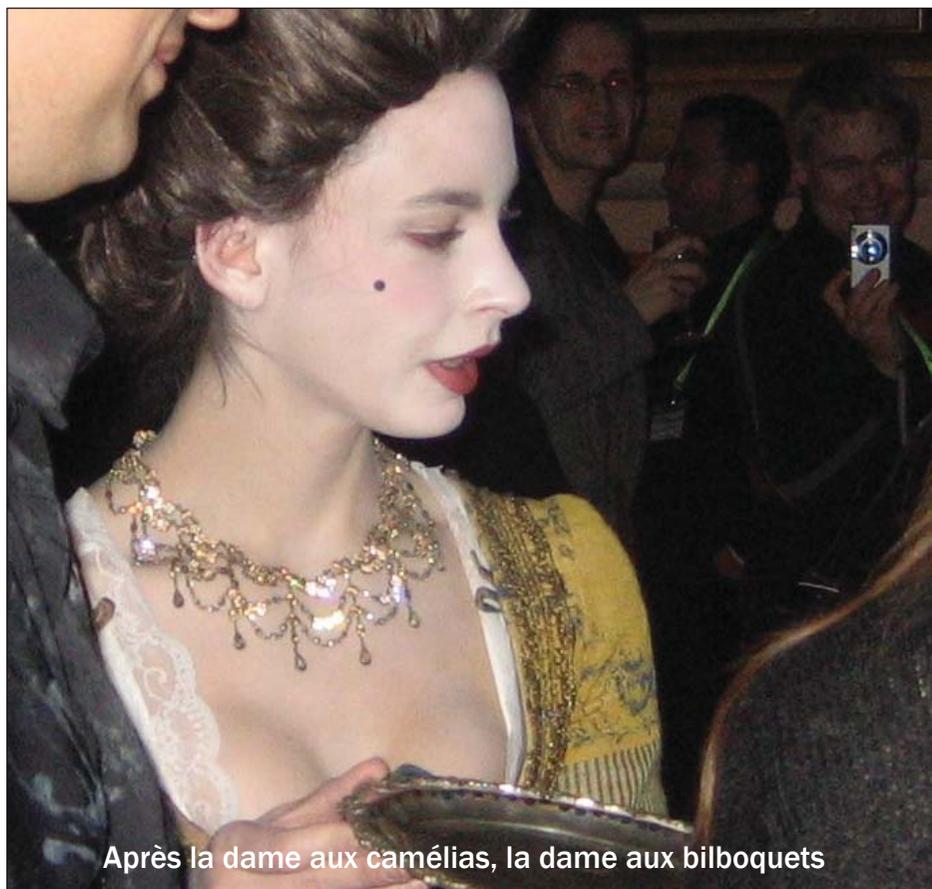
Je pensais qu'ils auraient du mal à faire mieux. C'était sans connaître le cadre de l'Hôtel de Ville de Lyon. Toutes proportions gardées, l'intérieur n'est ni plus ni moins qu'un mini-Versailles, bourré d'ornements, de lustres énormes, de fresques murales et d'autres merveilles de la grande époque.

Une fois dans la salle principale, nous sommes reçus par des courtisanes, qui veulent à tout prix nous faire essayer leur bilboquet (*non, ne*

*cherchez pas de métaphore ici, on parle bien du jeu qui consiste à empaler une boule munie d'un trou sur un bâton que vous tenez de votre main... maintenant que j'y pense, oui, le mot pouvait porter à confusion...*

Meego a bien tenté le coup, mais sans succès. La courtisane, elle, maîtrise à mort : un coup de poignet et, hop, dans le mille. On sent les heures de travail et les visites à l'hôpital pour arriver à un tel résultat.

Alors que les intervenants de GC2006 arrivent par petits paquets, et que l'alcool commence à couler à flots, quelques personnes organisatrices rejoignent courageusement un pupitre improvisé pour y aller d'un discours, en anglais s'il vous plaît. C'est hélas trop tard, les grammes d'éthanol circulent déjà bien dans les veines et le silence est dur à garder. Mais qu'importe. La soirée commence, et les buffets sont servis de tous côtés, tous plus fins les uns que les autres. Le plan se découpe en plusieurs salles dans lesquelles les invités sont priés de se disperser,



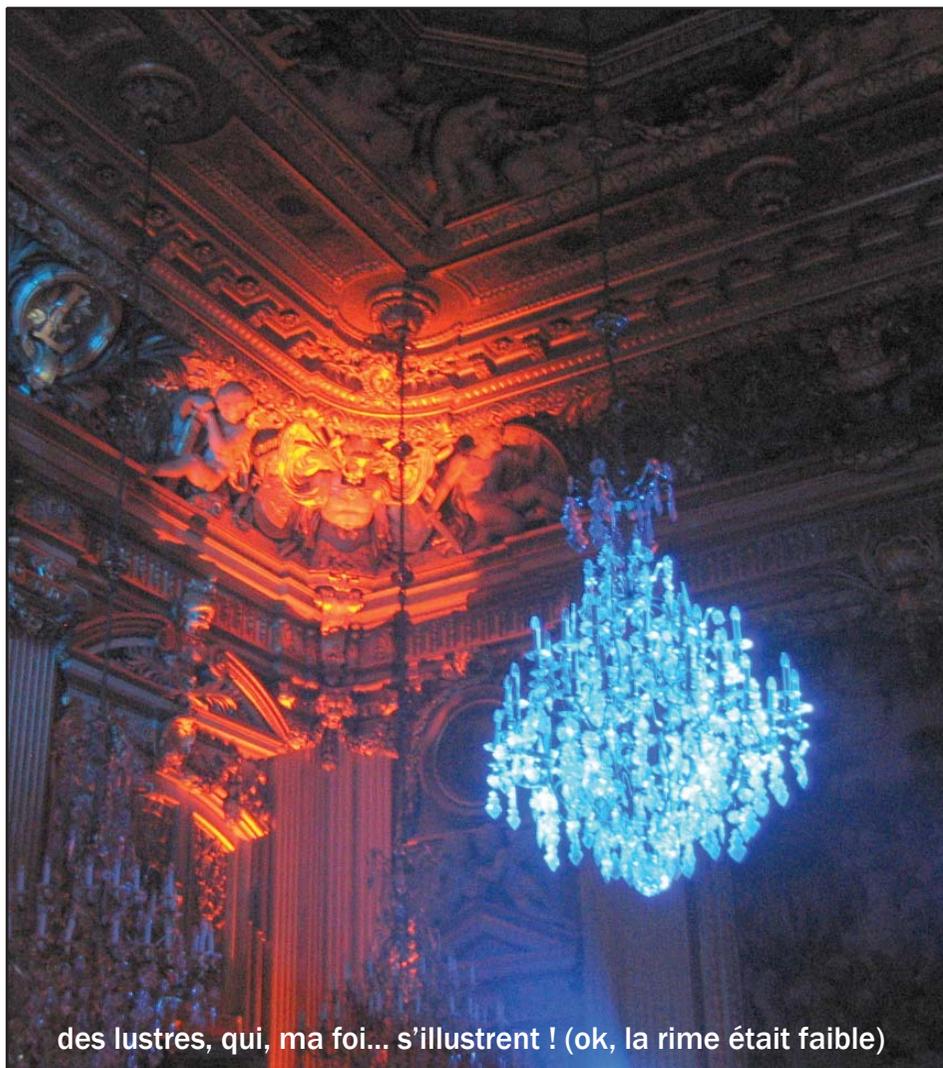
Après la dame aux camélias, la dame aux bilboquets

histoire d'éviter la ruée sur chaque table. Explorateur comme jamais, Meego mène le pas alors que je tente de prendre quelques clichés. Souvent, il revient la bouche pleine, articulant un vague « mouahalajaba », pointant un doigt près d'un buffet qu'il vient apparemment de « visiter ». Je suis en général ses conseils avisés.

En jeu vidéo comme en bouffe, l'ami Meego en connaît un rayon. Dommage, je n'ai pas très faim ce soir, et après quelques bouchées, me voilà déjà bien repu. Mais rien à redire sur la qualité des toasts, excellents comme toujours. Par contre, je tiens à préciser à l'organisation que la pénurie de toilettes n'était pas très

compatible avec les boissons servies. Seules deux latrines disponibles pour une assemblée de plusieurs centaines de personnes carburant au vin et à la bière, et vous imaginez la scène d'embouteillage devant les deux portes qui criaient « délivrance ».

Dans ce tourbillon de visages qui rient, mangent, boivent et s'affairent, quelques têtes bien connues sortent du lot. C'est d'ailleurs devant un nième buffet que nous retrouvons Eric Viennot (Lexis Numérique), par pure coïncidence. Nous parlons un peu de ses futurs projets, de ses impressions de l'évènement, du succès d'In Memoriam II. Ce dernier avait bien démarré, mais les ventes n'ont apparemment pas atteint ses espérances, et il semble prédire un sombre avenir pour le jeu sur PC. A quelques pas de là, le même buffet attire Frédéric Raynal, et c'est avec Eric Viennot que nous allons le saluer. Plus jovial que jamais, Frédéric Raynal semble épanoui. Il travaille sur un nouveau projet (vous en saurez un petit peu plus dans le prochain Sanqua) et quand on lui parle de mort du PC pour le jeu, il



des lustres, qui, ma foi... s'illustrent ! (ok, la rime était faible)

démarre au quart de tour : pour lui, le marché du jeu sur PC a des hauts et des bas, mais reste bien vivace. On apprendra d'ailleurs à la conférence du lendemain, que la proportion

entre marché PC et marché console est de 30/70 respectivement. Bref, un marché non négligeable et unifié.

La discussion tourne autour du fait que les jeux PC souffrent

terriblement du piratage. Ce qui force les développeurs à mettre des triples tours de protection. Frédéric Raynal se rappelle de l'un de ses premiers jeux (sur cassette) auquel il avait rajouté une protection – cela lui avait demandé un bon mois de code. Pour faire marcher cette protection, il utilisait un appel système. Erreur fatale. En contournant cet appel système, la protection était facilement neutralisable ! Depuis, il ne croit plus à l'utilité des protections, qui finissent de toute façon par tomber un jour ou l'autre.

Meego, cette histoire de protections, ça le déprime. Et quand il déprime, il mange. Ayant repéré une salle dans laquelle nous n'avions pas encore mis les pieds, il s'engouffre dans la foule, alors que j'aperçois Alexis Le Dressay (Eugen Systems) et Raphaël Colantonio (Arkane) en train de discuter. Ni une ni deux, je dis bonjour, et vient aux nouvelles. Les nouveaux projets fusent dans tous les sens, et bien qu'il me soit interdit de vous en dire plus ici, les propos sont prometteurs et la passion est bien là.

La soirée continue avec diverses animations : un numéro de jonglage assez bluffant, tournant carrément au show lumineux-gymnastique vers la fin, à l'aide d'un espèce de nunchaku bourré de diodes de couleurs. Ça ne fait, certes, pas très Louis XIV, mais on n'est plus à cela près quand on a trois verres dans le nez.

Enfin, nous trouvâmes un canapé salvateur dans l'une des salles qui se vidait petit à petit. Ce fut alors l'occasion de faire le point sur les quelques discussions de la soirée, et la qualité des petits fours (à chacun sa spécialité). Nous voyons un petit groupe de japonais traverser les lieux. Ce sont les gens de TOSE, que nous avons déjà rencontré l'année dernière. Ils s'entretiennent avec deux japonaises, apparemment venues pour représenter Nintendo. Vous l'aurez compris, il y avait quand même du beau monde.

Sans oublier Pierre Carde, qui avait délaissé sa soutane de l'année dernière pour s'habiller en marquis-style, ce qui lui donnait un vrai look de dandy.



Pierre Carde, mieux sapé que l'année dernière

Je dûs malheureusement m'éclipser avant le début du bal des courtisanes (ah... j'ai manqué quelque chose)...

### Le lendemain matin.

Ni une ni deux, nous sommes désormais trois au rapport pour aller couvrir LA vraie journée de la GC. Rendez-vous au palais des congrès de Lyon. Mais cette fois-ci, l'entrée est située plus loin que d'habitude. Des escaliers à descendre en fond

de cour... c'est étrange. Mais nous sommes bien arrivés. Jika, notre comparse est là, tout habillé de noir, en train de tester les sofas libres. Nous retrouvons les membres du staff et un Pierre Carde à la mine des mauvais jours (normal vu la nuit précédente qui a dû se terminer très tard pour lui).

Petit détour vers un petit déjeuner, en attendant le début de la conférence de presse, prévue à 10h30 à l'origine.

Quelques cafés et croissants plus tard, elle démarrera vers 11h après tout. Ce léger retard nous laisserait le temps de préparer nos questions et notre matos, mais Jika sort sa DS, « *alors, une petite partie en attendant ?* ».

Quelques minutes plus tard, après la grosse loose sur Mario Kart, je décide qu'il est temps d'aller prendre nos places et de préparer notre matos. La conférence va en effet commencer.

Il y a du beau monde qui prend place : de gros éditeurs avec : [François Ruault](#) de Microsoft (ex-Apple), [Philippe Sauze](#) de EA, [Yves Bléhaut](#) d'Atari – mais aussi des développeurs avec : [Romuald Capron](#) d'Arkane, [Benjamin Yoris](#) de Dream On, et enfin les organisateurs : l'éternel et inimitable [Pierre Carde](#) de Connection Events, la nouvelle société en charge de l'organisation de la GC, et [Julien Villedieu](#) pour LyonGame, la société-mère.

Du côté des journalistes, il n'y a pas vraiment beaucoup de monde. Quelques journaux (Les Echos, Libé), un magazine (AnimeLand)

et quelques autres se partagent les chaises vides. Mais les absents ont toujours tort. Même si la conférence n'était pas aussi riche que le programme des « *Game Vision* » de l'année dernière, elle valait le détour. Son sujet était vaste : « *Quels avenir pour le jeu vidéo ?* ».

Il est donc question de pluralité, car le jeu vidéo est un medium à part entière, qui évolue sur différents formats et différents marchés. Tout d'abord de marché local, avec la situation des studios français face à la nouvelle génération qui arrive. Premier constat : les studios français ont la côte et tiennent le coup. Ils sont prêts pour la next gen. Et certains d'entre eux utilisent déjà de manière quasiment industrielle la sous-traitance pour parvenir à faire baisser leurs coûts et maintenant des équipes relativement restreintes.

Ces mêmes développeurs ont désormais plus de choix pour distribuer leurs jeux : non seulement les éditeurs sont là pour reprendre leurs projets et distribuer les jeux de manière physique, mais les

plateformes de distribution en ligne (que ce soit Steam sur PC ou les autres possibilités offertes sur les nouvelles consoles) ont aussi leur importance.

Actuellement, le marché de vente des jeux online est sous-développé par rapport aux ventes des boîtes, mais il est amené à progresser rapidement. C'est donc pour cela qu'EA (si je ne m'abuse) propose déjà l'ensemble de son catalogue PC en téléchargement payant. Pour les éditeurs, c'est aussi tout bénéf', vu qu'ils se passent allègrement d'un partenaire coûteux (la chaîne de distribution qui prend des marges importantes) ce qui signifie plus de marges directes l'éditeur.

Dans le sens inverse, Steam est une bonne opportunité pour les développeurs, puisqu'ils gagnent davantage sur chaque jeu téléchargé sur la plateforme que par boîte vendue en magasin dans le cas d'un jeu édité.

Mais la relation avec le retail est délicate : il est hors de question

de court-circuiter les distributeurs physiques, pour la simple et bonne raison que ce sont eux qui vendent le hardware, à la base. Les consoles sont apparemment vendues presque sans marge par les chaînes, qui se rattrapent justement sur les ventes de jeux. Les constructeurs ont donc besoin du retail et vice-versa.

Puis vient le sujet épineux de la sous-traitance. Pour développer sur next gen, les coûts augmentent car l'attente graphique est conséquente : plus de polygones, plus d'animations, plus de modélisation, de textures. Tout cela se paie en temps. Pour ne pas gonfler les équipes et contrôler les coûts, les studios font donc appel à de la sous-traitance dans différents domaines. Mais attention. L'assimilation entre sous-traitance et délocalisation est souvent fautive. Il n'est pas rare de voir, par exemple, un studio français sous-traiter une partie de son travail à un autre, lui aussi situé en France. Le travail à distance comporte toujours des difficultés : en rajoutant en plus des problèmes de compréhension entre cultures, et le décalage horaire, on

ne fait que compliquer les choses. Mieux vaut donc avoir un partenaire dans un environnement proche, quand cela s'avère possible. Mêmes les éditeurs font aujourd'hui appel à l'outsourcing : justement parce qu'ils ne sont pas uniquement éditeurs, mais aussi développeurs. EA a apparemment ouvert des centres de développement en Asie tout comme Ubi-Soft. La main d'oeuvre qualifiée existe, il suffit ensuite de trouver des partenaires fiables et de qualité.

Bien sûr, tous les projets n'ont pas besoin de ce genre de logistique. Mais si l'on parle de jeux Triple-A (les blockbusters, donc), il est évident que ce modèle s'est déjà généralisé. La sous-traitance permet aussi de garder un certain contrôle sur les délais de sortie du projet, moyennant budget. Et pour des sociétés comme EA, Ubi ou autres mastodontes, livrer un jeu à temps, pour la période de Noël, est absolument essentiel, de par le volume des ventes.

Cette conférence de presse fut donc très instructive : les protagonistes

étaient bien trouvés pour représenter les différents intervenants sur le marché. Par manque de temps, il n'y avait que peu de place aux questions, mais un Frédéric Raynal arrivé à l'improviste s'est fait un plaisir d'intervenir à la fin pour répondre à une poignée d'entre elles.

Ne vous inquiétez pas ! Sanqua est parti avec des moyens d'enregistrement, ce qui veut dire que vous aurez l'intégrale de la conf de presse dès le prochain numéro. Et, nous en avons aussi profité pour intercepter une nouvelle fois Frédéric Raynal en aparté, histoire de faire notre point annuel avec lui ! Vous connaissez le Monsieur, il a toujours des choses intéressantes à partager. Tout ça pour bientôt, avec la suite du compte-rendu de la GC2006, car il y a tant à raconter...

---

Ekianjo, Jika & Meego

PS : Un grand merci à Anne-Laure Janin et à Pierre Carde pour leur invitation à cette GC2006.



Il faut rendre à César ce qui appartient à César : les costumes étaient beaux. Mais ne bougez pas !



Pensif ?

Bourré ?

Chez HBSC nous respectons votre point de vue.



La soirée était à la limite du gothique



Allez, un dernier Macaron-Coca, et je suis bon !

Dans la tête de beaucoup de jeunes gamers, l'avènement de la 3D est une révolution qui vient de la Playstation, première du nom. Ils se trompent, mais ça se comprend. Après tout, l'explosion des jeux en 3D texturée demandait un standard fort, que la PSX a eu la chance de proposer au bon moment. À partir de là, tout était possible, dans la limite du calcul en temps réel. Mais il serait illusoire de croire que la technologie était si innovante. Des jeux en 3D, cela faisait des années que cela se faisait. Avant la 3D texturée, c'était moche, certes. Tout se représentait en polygones aux surfaces pleines uniformes. Et comme les processeurs de l'époque ne pouvaient guère suivre en termes de performances, ils affichaient peu de triangles. Elite est un bon exemple de jeu 3D réussi : avec quelques cubes et deux trois

triangles, on pouvait donner forme à des vaisseaux intergalactiques, à des stations spatiales. Et les planètes étaient représentées sous forme de cercles, qui grandissaient ou rétrécissaient selon l'éloignement. Le jeu proposait même des combats entre engins. D'aucuns commençaient déjà à rêver de dignes adaptations de Star Wars sur leurs petits moniteurs (même si des versions en fil de fer existaient déjà). A la croisée des chemins, c'est un outsider qui s'imposa bien avant les adaptations de Lucas. Wing Commander. Un titre révolutionnaire sous bien des aspects. Déjà, de par sa technologie. Sachant que la 3D était bien trop limitée pour y coller des textures, son créateur, Chris Roberts, proposa une alternative, sorte d'hybride entre la 2D et la 3D. Il s'agissait de dessiner, pour chaque vaisseau, plusieurs images

correspondantes à l'appareil pris sous différents angles de vue. Concrètement, ça faisait peut-être une vingtaine, ou une trentaine de croquis par vaisseau. Ensuite, pour donner l'impression de 3D, ces sprites étaient tout simplement zoomés ou dézoomés suivant leur distance théorique. Et suivant la direction que prenait le vaisseau et la position de l'observateur (vous), le sprite correspondant était affiché. Une idée simple, mais géniale - qui contournait d'une fort belle manière les limites des bécanes de l'époque. L'aspect général était bien au-dessus de ce qui se faisait en 3D surfaces pleines (malgré les problèmes de pixellisation à proximité des ennemis), ce qui lui valut une popularité sans égal. Et, ce fut sans doute l'un des titres qui lança réellement le jeu sur PC. Mais, s'arrêter à la simple technique tiendrait du sacrilège, quand on parle de Wing Commander. Non content d'innover sur la forme, il travaillait aussi le fond, ce bougre. Chris Roberts avait des ambitions de cinéma. Chaque

# MEMORIES

chronique d'une époque perdue

mission était entrecoupée d'un briefing, où les personnages rotoscopés présentaient les cartes, et discutaient des objectifs. En gros plans, ils étaient aussi animés, mais de manière traditionnelle : le visage était découpé en plusieurs tranches indépendantes : en combinant différentes expressions pour la bouche, les yeux, les sourcils, on obtenait un large palette d'émotions visuelles sur lesquelles s'appuyer, et ceci pour un minimum d'espace disque. Ajoutez à cela un vrai scénario : la race humaine en conflit contre des sortes d'humanoïdes à tête de tigre, avec pour cadre l'infinité de l'espace. A chaque fin de briefing, de jolies animations mettaient en scène le décollage, avec des musiques à vous faire saliver d'avance. Tiens, parlons-en, des musiques. En cours de mission, Wing Commander mettait en avant des musiques dynamiques : selon la situation (danger, calme, attaque, missile aux fesses, perte d'un coéquipier), la bande-son changeait pour s'adapter au mieux au rythme de la scène. Tout



simplement épique, du jamais vu. Ou entendu. Rajoutez à cela, une trame globale de l'histoire, pas vraiment linéaire - il était possible de louper plusieurs missions, voire de manquer une campagne, ce qui avait des conséquences néfastes pour la suite - et vous comprendrez qu'on avait affaire à un jeu à l'ambition démesurée alors que les autres développeurs se contentaient de faire des jeux de plateformes sans génie. Pensez-vous, même le Game Over n'était pas commun : si vous trouviez la mort en mission, vous assistiez même à votre enterrement (enfin, si l'on peut dire) avant que le jeu ne se termine pour de bon. Le public ne s'y est pas trompé. Il ne fallut pas attendre très longtemps pour que la suite, Wing Commander II, arrive sur les écrans. Toujours plus loin dans la même veine, toujours excellentissime, la sensation de nouveauté en moins. Et jusqu'aujourd'hui, la série des WC est toujours inégalée. Et inégalable, je dirais même.

---

Ekianjo

# THRIVE!



66

## A LONG JOURNEY

Au lieu de bosser sérieusement sur un prochain Clair Obscur, SilentZen continue de squatter Sanqua avec son blog dans lequel il nous raconte ses aventures sulfureuses à Madrid... (ben quoi, il faut bien vendre la rubrique !)



78

## PREZ

La campagne présidentielle bat déjà son plein, et on aura bien vite marre des annonces à deux balles de chaque côté. Ces temps-ci, c'est du côté écolo que les promesses fusent, sous l'oeil d'un El Fouine plus observateur que jamais.



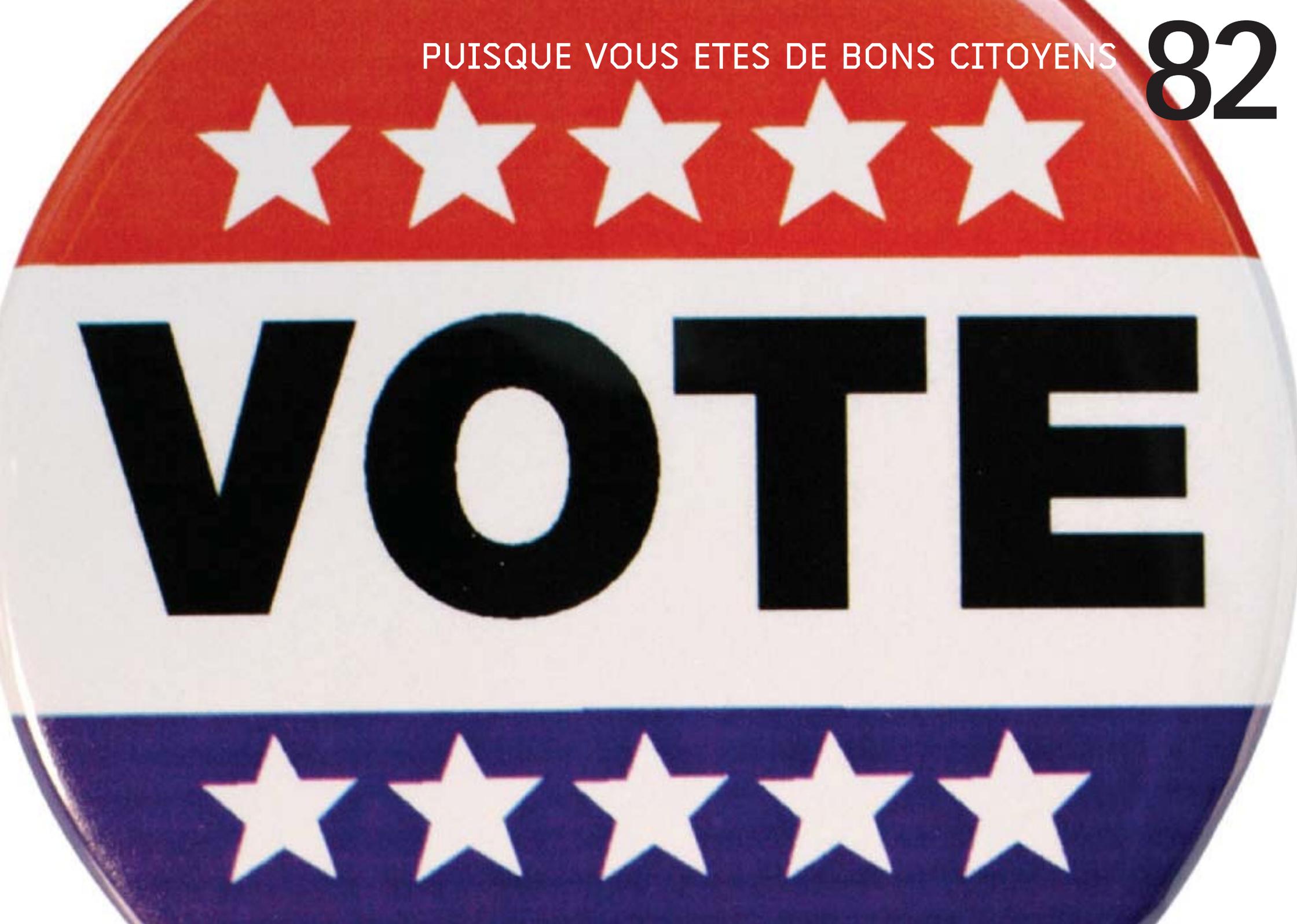
90

## DEAF

BluePowder est enfin de retour, et il n'est pas revenu les mains vides. Il nous ramène le dernier album de Steve Vai : Real Illusions : Reflections, dont il ne pense pas que du bien...

PUISQUE VOUS ETES DE BONS CITOYENS

82



**VOTE**

# A LONG JOURNEY

22/10/2006

## Duels

Prêt. Je suis prêt. Après avoir perdu trop de temps à me décider, je me lance enfin dans le grand bain. À la recherche d'une boîte de production, qui pourra m'aider à soulever financièrement le projet. Une phase importante où, en tant que porteur du projet, je dois convaincre une société X que mon film est celui qu'elle doit produire.

Trouver une boîte de prod', ça n'a pas l'air difficile comme ça. Après tout, il y en a un paquet et dans cette jungle, je devrais bien en trouver une. J'ai bon espoir.

Faire de son film rêvé une réalité, c'est un long chemin sinueux. Des erreurs, on en fait tous, surtout quand on débarque, et je pensais avoir la capacité pour les éviter. J'avais tout faux.

Quand on débute, on ne s'imagine pas les passages intermédiaires qui mènent à l'accord avec un producteur. C'est l'erreur typique du débutant.

Mon optimisme à toute épreuve m'avait aveuglé.

Je suis parfois dans une autre réalité – la mienne – et cela me joue de sales tours quand je repose les pieds sur terre.

Remords.

Je ne me suis pas lancé dans les démarches aussi vite que j'aurais dû. Comme si quelque chose me paralysait. D'autant plus dommage que je n'ai rien à perdre.

Et pourtant, j'ai retardé le moment de foncer. Inconsciemment.

La « peur de » me dévorait : vont-ils aimer le scénario ? Vont-ils accrocher au look véhiculé par le dossier ? Ai-je une chance de trouver une personne qui s'enthousiasme pour le film et qui sera prête à me soutenir ?

Il n'y a qu'une seule chose à faire : ne pas m'écouter et foncer.

*That's the only way to do it.*

Revenons aux passages intermédiaires, cela va du plus simple comme l'impression des dossiers, les reliures, envois et coups de fil, au plus long comme les dépôts des dossiers chez les boîtes qu'on aura au préalable sélectionnées.

Ne connaissant personne, j'ai donc décidé de cibler les sociétés qui pourraient être intéressées. Boîtes spécialisées dans la pub, dans le clip, dans le court ou long, peu importe, mieux vaut ratisser large.

26/10/2006

## El Fauno, el camino y el presupuesto

Après le chouette Hellboy, le généreux mexicain Guillermo Del Toro revient en Espagne pour tourner un long dans une veine plus personnelle. L'Echine du Diable fut le premier acte de cette démarche, suivi donc aujourd'hui par le Labyrinthe de Pan (El Laberinto del



Fauno en V.O.). L'histoire prend place après la guerre civile espagnole dans une Espagne dominée par le Franquisme. La jeune Ofelia et sa mère rejoignent les montagnes, où les attend le capitaine Vidal, vrai salopard chef de l'armée locale et accessoirement beau-père d'Ofelia.

Dès son arrivée, la petite fille est attirée par des forces extraordinaires vers le mystérieux labyrinthe situé à côté de la demeure. Pendant que la guerre entre l'armée et la rébellion fait rage, Ofelia s'échappe dans l'autre monde, conseillée par le malicieux Faune.

Selon les dires de la créature, elle serait la princesse d'un ancien royaume qui n'attendrait que son retour. Mais pour y parvenir, il faudra réussir trois épreuves...

Toute la richesse du Labyrinthe de Pan vient des contrastes permanents, mis en valeur par une réalisation élégante à laquelle se joint un design global très réussi, alliance de réalisme et de fantastique.

Ce qui touche dans le Labyrinthe, c'est cette sensibilité que Del Toro a su insuffler à la pellicule. Ça transpire l'amour et la passion dans tous les plans du film. Jamais

le scénario ne se perd dans les méandres de la facilité : les méchants ont aussi leur part d'humanité tout comme les gentils leur part d'ombre ; le déroulement de l'intrigue à structure binaire suit un rythme qui nous transporte sans temps morts deux heures durant.

Que de chemin parcouru depuis ses débuts il y a plus de vingt ans et son court-métrage Doña Lupe ! Le Labyrinthe est cohérent, beau et émouvant.

À propos de chemin, il m'en reste encore un sacré paquet à parcourir. On pourrait même dire qu'il n'est pas encore balisé d'ailleurs...

Comme je vous l'avais raconté dans l'épisode précédent, « I am a Shadow » est un projet de court-métrage assez ambitieux. L'aspect visuel y est très important et nécessitera la construction de quelques décors. Qui dit décors, dit plateau ou hangar à louer, donc dépenses plus élevées. Doivent s'ajouter ensuite les effets spéciaux de prothèses et tout ce qui concerne les effets digitaux (compositing et co.).

Attention on n'est pas à Hollywood, donc n'allez pas

vous imaginer un budget complètement délirant. Car primo, je n'ai pas la folie des grandeurs et ensuite, tout est calculé à la virgule près. Et puis personne ne sera rémunéré, c'est généralement la règle pour les courts-métrages. On reste ainsi dans l'ordre du raisonnable, cinématographiquement parlant.

Aftermath et Genesis ont été faits à l'époque pour des sommes similaires. Des modèles en quelque sorte.

Ces deux courts, réalisés par Nacho Cerda en 1994 et 1998, sont de véritables bijoux ignorés du 7<sup>e</sup> art. Cerda a su cerner ce qui fait l'impact d'un film à courte durée. Il n'essaie pas de rivaliser avec le long en termes de structure scénaristique. Ces histoires électrochocs se suffisent à elles-mêmes. Elles vous retournent le cœur et l'esprit.

Commençons par **Aftermath**.

Ce court a tout du flick prêt à soulever des haut-le-cœur chez n'importe quel être humain normalement constitué.

Pour ne pas trop en dévoiler, disons que Cerda s'intéresse à ce que devient le corps après la mort, pendant une séance d'autopsie où l'un des médecins viole littéralement le cadavre d'une jeune femme. Une vision insoutenable jamais traitée à la légère par un réalisateur parfaitement conscient du choc qu'il provoque chez le spectateur. Des images d'une grande dureté sont placées sous vos yeux, et il va falloir vous cramponner sérieusement. Un film d'ailleurs parfaitement trouvable sur les réseaux p2p, et où la dignité humaine en prend pour son grade. On n'en ressort pas indemne.

Si l'expérience Aftermath est un vrai test, il y a bien autre chose derrière cette horreur : une sensibilité, la vraie vision d'artiste qui va au-delà du choc viscéral. Ce que **Genesis** confirme.

La perfection est parfois de ce monde.

Un sculpteur crée une statue de sa femme, décédée l'année d'avant dans un accident de voiture. Alors qu'il porte les ultimes touches, il s'aperçoit que la statue





prend vie, en même temps que la sienne le quitte...  
Quoi ? On l'a déjà vu mille fois ce genre de trucs !  
Détrompez-vous. Ne vous fiez pas aux deux lignes du synopsis. Vous savez bien que les idées les plus simples sont souvent les meilleures. Genesis, c'est un peu l'histoire d'amour ultime, celle qui va droit au cœur et qui vous laisse hagard des heures durant. Un film de 25 minutes sans aucun dialogue, qui bouleverse autant grâce à son interprétation que par une réalisation effleurant les volumes comme jamais. Il arrive qu'on n'ait pas les mots pour décrire quelque chose qui nous touche fortement. Genesis se regarde et se ressent.

**29/10/2006**

## ***Canon S400, A man's best friend***

Retour à des considérations plus terre à terre.  
J'imprime, je relie, j'imprime, je relie, j'appelle les boîtes de prod pour savoir si elles reçoivent des dossiers et quelles sont leurs adresses. Internet foisonne d'infos

foireuses, donc méfiance. Dix jours plus tard, j'ai remis ou envoyé une vingtaine de dossiers. Majoritairement en Espagne, un peu en France – même si, pour être franc, je ne me fais pas beaucoup d'illusions sur la faisabilité du projet dans mon pays natal.

Quand on dispatche son travail, on se retrouve dans des bureaux qui se ressemblent tous : sol en parquet, table de réunion et armoires Ikea, affiche d'éventuels succès et secrétaire pour les plus riches. Vous leur remettez en main propre votre dossier, sous leur regard en général étonné. Vous les saluez en leur rappelant que vos coordonnées sont sur la dernière page du dossier. Et ainsi de suite.

Sont-ils intéressés ? De prime abord, impossible de le savoir. Sûrement qu'ils poseront le dossier sur la pile de leur bureau et le feuillèteront quand ils auront cinq minutes.

Et puis tellement de personnes font la même démarche... Ma technique consiste donc à ne pas y penser, même si l'envie suscitée par ces dépôts est énorme. Il faut être réaliste.

Un des bons remèdes est de se mettre à réfléchir sur un nouveau projet, griffonner quelques idées dans un calepin ou sur sa machine à écrire. Un peu comme **Barton Fink**, ce scénariste new-yorkais au succès naissant qui accepte un contrat pour rédiger des commandes pour un grand studio Hollywoodien. Fraîchement débarqué à Los Angeles, il apprend que son labeur sera d'écrire un film de catch... ce qui ne l'inspire pas vraiment. Bloqué et perdu dans la jungle hollywoodienne, il retrouvera l'inspiration en écoutant les histoires de son voisin de chambre à l'hôtel.

Parallèle sur la solitude, la créativité et les relations humaines au sein du milieu du cinéma, Barton Fink est une comédie noire géniale signée par les frères Coen. Il faut voir John Turturro en Fink pour s'en convaincre. Un personnage confronté à la page blanche dont le salut passe par l'aide insoupçonnée de son voisin de palier, tueur en série de son état.

La tonalité du film s'assombrit constamment à tel point que son final tire allègrement sur le policier/suspense.

Puis Barton se voit soupçonné d'un meurtre, chose qui n'aurait jamais dû arriver. Tout comme le dérapage de Mister Blonde lors du braquage de banque dans **Reservoir Dogs**. Le premier film de Tarantino s'impose en tant qu'objet cinématographique référentiel, poli par l'amour du travail bien fait. Un vrai plaisir de mise en scène, d'acteurs aux trognes mémorables sur une B.O. inoubliable. Le film n'usurpe pas sa réputation culte et on se souviendra longtemps de cette séquence géniale où un Michael Madsen en roue libre torture un otage flic, sur *Stuck in the Middle With You* de *Stealers Wheel*. Ici, la violence est tellement exacerbée et irréaliste qu'elle en devient presque jouissive. Tout de même, quel panard ce film !

**2/11/2006**

## **Welcome to the Third Place**

Tel était le slogan d'une fantastique publicité réalisée par David Lynch pour vanter les mérites de la Playstation 2





il y a de cela quelques années. Pour le coup, les créatifs eurent une idée de génie en confiant ce concept à l'Américain. En effet, la formule "third place" pourrait bien être celle qui actuellement désigne le mieux le cinéma de Lynch. Mais que pourrait bien être cette "third place" ? Prenons l'exemple de **Lost Highway** : Fred Madison est un saxophoniste de Jazz accusé du meurtre de sa femme le lendemain d'une fête où il croisa la route d'un étrange personnage. Incarcéré et condamné, il se transforme inexplicablement en Peter Raymond Dayton, jeune mécanicien vivant encore chez ses parents.

Ne cherchez pas le rationnel, il n'y en a pas. Dans *Lost Highway*, on est constamment perdu, comme le personnage principal d'ailleurs, sans cesse à la recherche du moindre indice qui nous permettra de déchiffrer les rouages de ce puzzle. Le spectateur est alors totalement actif et impliqué ; il participe au développement de l'histoire, en se construisant la sienne.

Il se fait sa propre interprétation, cherchant à s'approcher de la vérité. Seulement s'en approcher.

Mystère, drame, policier, thriller, tous ces genres s'enlacent avec brio. Bien sûr, l'œuvre globale de David Lynch mériterait un meilleur traitement. Un décryptage pour le retour de la rubrique Clair Obscur serait même fortement envisagé...

Ses films ne ressemblent à aucun autre, ce qui rend déjà sa patte largement identifiable parmi la meute. Le monde intérieur y est autant voire plus important que le monde extérieur.

Vous sentez que je vais partir dans un délire philosophique à la « cahiers du cinéma » ?

Que nenni... Enfin si, juste une petite goutte. Parce que jamais nous n'avons eu dans le cinéma moderne une telle manifestation de l'inconscient, à la fois si visuelle et très sensorielle. *Lost Highway*, c'est le cauchemar d'un homme jaloux et incapable d'aimer sa femme ; un concert de free jazz qui nous entraîne dans les méandres de Fred Madison.

Une autre interprétation du monde intérieur est celle de Dalton Trumbo, scénariste chevronné qui passa à la

réalisation avec **Johnny Got His Gun** en 1971. L'histoire d'un jeune Américain qui s'engage dans l'armée pour combattre lors de la première guerre mondiale. Conflit dont il ne reviendra jamais. Réduit à l'état de loque humaine, il ne peut plus marcher, toucher, parler, entendre, ni ouvrir les yeux. Coincé dans une chambre d'hôpital, sa vie passée défile dans son imaginaire.

Fameux auprès des fans de Metallica pour ses bouts de séquences utilisés dans le vidéoclip de One en 1989, **Johnny Got His Gun** est un film anti-guerre. C'est aussi un drame psychologique voyant un jeune homme enfermé dans un corps-carcen. Comment peut-on vivre dans de telles conditions ? Les médecins de l'armée le gardent en vie, mais pourquoi ?

Pour ne pas sombrer dans la folie, l'imaginaire devient sa seule forme de salut. Sa vie s'est arrêtée lorsque cette bombe explosa à côté de lui. Son seul contact vers l'extérieur est une infirmière, l'unique personne à comprendre sa souffrance. Elle sera son rayon de soleil pendant son long séjour dans cette chambre. Son imaginaire devient son quotidien, où parfois viennent

se mêler des cauchemars.

**Johnny Got His Gun** est un film poignant. 111 minutes où un beau noir et blanc granuleux, rappelant les vieilles productions d'horreur, est utilisé pour les séquences situées dans le présent douloureux de Johnny. Le monde imaginaire est traité en couleur, donnant la sensation d'assister à un film tourné en Technicolor. Un mélange réussi pour un film méconnu à ne pas rater.

**3/11/2006**

## ***Meeting at Alicia***

Pluie battante aujourd'hui.

Le style de temps qui met le bourdon, sauf quand on a eu presque sept mois sans la moindre goutte de pluie.

Il pleut si fort que l'eau dévale les rues en formant de petites rivières. Elle ne s'évacue pas – ah, les chaussées madrilènes... – et s'infiltré dans mes chaussures après avoir attaqué le bas de mon jean.

Madrid est une ville vraiment étrange : les premières





pluies automnales n'ont pourtant rien d'un déluge, mais cette ville est si peu habituée à l'eau qu'elle s'en écroule d'elle-même.

J'entends au loin le ronronnement des voitures immobilisées. Sport national, le concert de klaxons enchante les tympans des pauvres piétons de la Gran Via, artère principale du centre ville.

J'ai oublié de vous dire que ce matin j'ai rendez-vous avec Koldo Zuazua, parfois producteur de courts-métrages, et surtout des derniers films du réalisateur espagnol Julio Medem. Rencontre prévue dans les bureaux d'Alicia Produce.

On me demande de patienter quelques minutes ; j'ai donc tout le loisir d'observer la pièce en long, en large et en travers. Pas de doutes, je suis bien dans l'antre de Medem : les affiches de ses films recouvrent les quatre murs et sur les étagères trônent les betacams de ses courts-métrages.

Merde, mais qu'est ce que je fous ici ? Les films de Medem sont des longs à gros budget mêlant harmonieusement le meilleur du cinéma d'auteur avec une esthétique

toujours réussie. Au fond de la salle, sur une petite table, une pile de DVD d'un court produit cette année. Les vitres des portes-fenêtres ont l'air tellement frêles qu'on pourrait croire que la pluie pénètre dans le bureau.

Après 10 minutes d'attente, Koldo Zuazua fait son apparition. Très sympa, jeune (pas plus de 35 ans), il m'invite à m'asseoir. Je lui explique la raison de ma venue, et lui remets le dossier.

Il feuillette le dossier.

« Ce dossier, tu me l'as déjà envoyé non ?

- Euh... non, pas à ma connaissance.

- Mais si, je suis sûr de l'avoir déjà feuilleté cette semaine... (il se lève et regarde la pile de dossier sur son bureau) Non, il n'est pas là. J'te jure que je l'ai vu quelque part !

- Je ne crois pas vous l'avoir envoyé.

- Bizarre. Je suis certain de l'avoir déjà vu... »

Bon... si tu le dis.

Tout de suite, il m'annonce la couleur : ils produisent deux courts par an, et sont déjà complets pour l'année prochaine. Cool... Si ça peut se faire avec eux, ça ne sera pas avant 2008 ! Autant dire que c'est déjà mort pour ce plan.

Domage, le gars a l'air réglo et a visiblement flashé sur l'esthétique du dossier. J'essaie de rebondir en lui disant que j'aimerais tenter une coproduction avec une autre boîte espagnole, voire française, histoire de diviser les frais et donc limiter les risques. L'idée a l'air de l'intéresser. « Tu connais des gens qui seraient intéressés en France pour faire ça ? »

Malheureusement, je ne connais personne en France qui serait intéressé pour monter mon film. De plus, je n'ai pas encore reçu de signal de la part des boîtes françaises à qui j'ai envoyé le dossier. Merde.

Il est temps de repartir chez soi. On se sert la main, et il me demande de l'appeler le mardi suivant. Pourvu que le script lui plaise.

Le soir, j'enchaîne avec la projo de **Children of Men** d'Alfonso Cuarón. Je m'assois à ma place de prédilection. La salle est presque vide. Ça tombe bien, j'adore ça. Vous vous attendez à un petit topo sur le film ? Sachez que mon estomac m'a joué un sale tour : j'ai dû quitter la salle en courant comme un misérable et rentrer chez moi, plié en deux que j'étais.

Je ne pouvais pas aller dans les toilettes du ciné car je sentais qu'une catastrophe était en préparation.

Après une lutte terrible de 50 minutes, j'ai finalement craqué.

La poisse, car le film est vraiment très intéressant. Sur ce que j'ai vu, Clive Owen et Julianne Moore (haha, la bonne blague de l'affiche...) sont très bien, l'allure SF réaliste aide à entrer dans ce futur proche et surtout, le rythme est mené tambour battant.

Cuarón se paie même le luxe d'une scène de guet-apens hyper réaliste, où il fait preuve d'une belle maîtrise dans un plan-séquence qui peut rappeler les





expérimentations d'un Steven Spielberg sur la Guerre des Mondes. Sauf qu'ici, l'action est vécue depuis l'habitacle de la voiture, en caméra épau. Il faut reconnaître que ça le fait.

Sinon, que dire de plus si ce n'est que je n'ai pas eu le courage de repayer ma place pour voir les 45 dernières minutes.

Lecteur, tu sais donc ce qu'il te reste à faire. À l'instar de mon collègue Jika qui rêve de se faire financer une borne d'arcade Mame, tu pourras si tu le souhaites me faire parvenir le futur DVD de ce film. Je t'en serais reconnaissant.

**6/11/2006 -> 22/11/06**

## The Hole.

Je poursuis avec un meeting pas commun avec Borja Crespo, producteur de la petite, mais ambitieuse boîte Arsenico Producciones. Je lui remets le dossier, on discute un peu. En marchant dans la rue. Si vous

imaginez un producteur avec les pieds croisés sur son bureau, un cigare dans la bouche, détrompez-vous : appartenant à l'espèce des hommes, certains vont comme nous – en Espagne du moins – payer leur loyer à la banque. C'est seulement lorsqu'ils deviennent riches et célèbres qu'ils subissent les premiers effets de leur transformation.

Avec des pincettes, Borja me dit qu'il lira le projet, mais qu'il est très occupé en ce moment. Le refrain habituel.

Un de plus.

Patience.

Presque trois semaines plus tard, RAS.

Le silence radio total.

J'ai bien relancé toutes les boîtes, mais aucune n'a lu le scénario. Toutes surchargées selon leurs dires. Je suis donc convié à rappeler et les harceler jusqu'à avoir une réponse.

Oui. Ou non. Ce n'est pas si compliqué ; j'écris ça sans animosité.

La déception s'est emparée de moi. Il faut pourtant la chasser au plus vite, et s'accrocher.

Réimprimer de nouveaux dossiers, et les envoyer à d'autres sociétés.

Et ainsi de suite.

Rappeler.

Sans cesse.

Persévérer,

**car je crois en mon projet.**

**« Il est souvent nécessaire  
d'entreprendre pour espérer,  
et de persévérer pour réussir »**

**G.Cesbron**

---

SilentZen



manipulation  
mensonges  
propagande  
démagogie  
sondages  
manifestation  
syndicalisme  
télévision  
populisme  
oppression  
meurtres  
pogroms  
trahisons  
radicalisation  
électeurs  
imposition  
chômage  
militaire  
insécurité  
confidentiel  
opposition

**PREZ**

Une seule chose compte :  
Arriver en haut.

*Après un suspense intense, digne des meilleures productions Uwe Boll, le PS a enfin trouvé sa candidate pour l'élection présidentielle de 2007 : Ségolène Royal. Si on s'y attendait à celle-là...*

*Pendant ce temps, Sarko continue son show en envoyant un de ses lieutenants proposer une loi sur la détention des mineurs récidivistes. Et une nouvelle mesure inapplicable ! Une ! Qui dit mieux ? L'entêtement de ce gouvernement est sans bornes et, tandis que LePen*

*monte dans les sondages comme jamais auparavant, personne ne se remet en question une seconde.*

*A part ça, on continue à foutre la trouille aux gens en leur assénant des histoires de bébés dans des congélateurs...*

## We fuck the world, we fuck the children...

Vous l'avez bien compris, soudainement – juste après le carton du film d'Al Gore en réalité – l'environnement est devenu une priorité pour nos élus. Nous assistons, mesdames, messieurs, au commencement d'une nouvelle ère : celle du respect de notre planète. Nicolas Hulot propose même de créer un poste de vice-Premier ministre, uniquement dédié à l'écologie.



*Quelle bonne idée à la con !*

On n'a pas déjà un ministère de l'Environnement pour se charger de ces questions ? Pourquoi ne pas simplement

lui accorder une plus grosse part du budget ? La réponse est peut-être que M. Hulot a envie d'autre chose, peut-être est-ce le pouvoir qui intéresse notre bonhomme, ou tout simplement un peu d'exposition médiatique ? Après tout, il est vraisemblable que l'homme de la situation, celui qui pourrait nous sauver du borborygme écologique dans lequel nous nous trouvons, soit un présentateur télé sur le retour...

Ceci dit, ce n'est pas non plus une mauvaise chose que l'engagement écolo devienne un facteur de réussite pour nos élus, il était temps qu'ils se penchent sur la question de manière sérieuse. Rares sont ceux qui nient l'effet nauséabond des gaz à effet de serre sur le climat, donc sur la vie. La situation est alarmante depuis une vingtaine d'années, peut-être est-ce un pas vers un mode de vie plus conscient de l'existence d'autrui, ce qui ne serait pas un mal, après ces trente ans de consommation outrancière. Loin de moi l'idée de prôner un discours de retour aux sources, je pense simplement que le progrès peut trouver d'autres voies que celles qu'il a explorées récemment, à nous de choisir lesquelles. Et, dans le cas où nous déciderions de déléguer nos pouvoirs à quelqu'un d'autre, autant que ce ne soit pas Hulot et sa vision éminemment superficielle de l'écologie.

Mais, pour revenir à ces histoires de choix, je trouve que la démocratie participative est un bon pas dans cette

direction, vers un vrai changement des mentalités. Après, reste à distinguer les promesses électorales de la façon dont vont vraiment se passer les choses. Est-ce qu'ainsi, la fonction de Président de la République deviendra attaquable ? Est-ce qu'ainsi les élus devront rendre des comptes concrets à leurs électeurs ? Est-ce qu'ils deviendront enfin de véritables fonctionnaires, comme les autres serviteurs de la nation ? Arrêteront-ils de débiter ce qu'ils ont préparé pour telle ou telle occasion et répondront-ils directement, face-à-face, aux questions des gens ? Encore une fois, il serait temps...

## A sight for sore eyes

Alors la voilà, la réponse de Sarkozy aux émeutes de l'an dernier : alourdir les peines pour les mineurs récidivistes. On monte une nouvelle fois la justice contre les flics en disant que les magistrats sont coupables de laisser en liberté des fous furieux. Mais, même les bleus en ont marre de ces mensonges, ils ont fait un gros doigt à Sarko lors des élections syndicales au sein de la police. C'est l'UNSA, plutôt proche du PS, qui a raflé 41,07% des voix contre 36,47% pour Alliance, proche de Sarko, et 15,34% pour SGP-FO. On notera que plus de 56% des poulets syndiqués ne veulent pas de la politique de l'actuel Ministre de l'Intérieur. Sarkozy a donc réussi à monter contre lui les pompiers, les flics,

les magistrats... à ça près, il ne lui reste plus que les media comme outil de pouvoir. J'entends par là que Chazal, lors de son JT de 20H suivant les élections, a présenté le reportage en disant que le syndicat Alliance avait progressé par rapport à 2003 mais elle ne dit mot sur la victoire de l'UNSA, ni même sur le recul de 30% du SCHFPN (syndicat proche de Sarkozy) chez les commissaires.

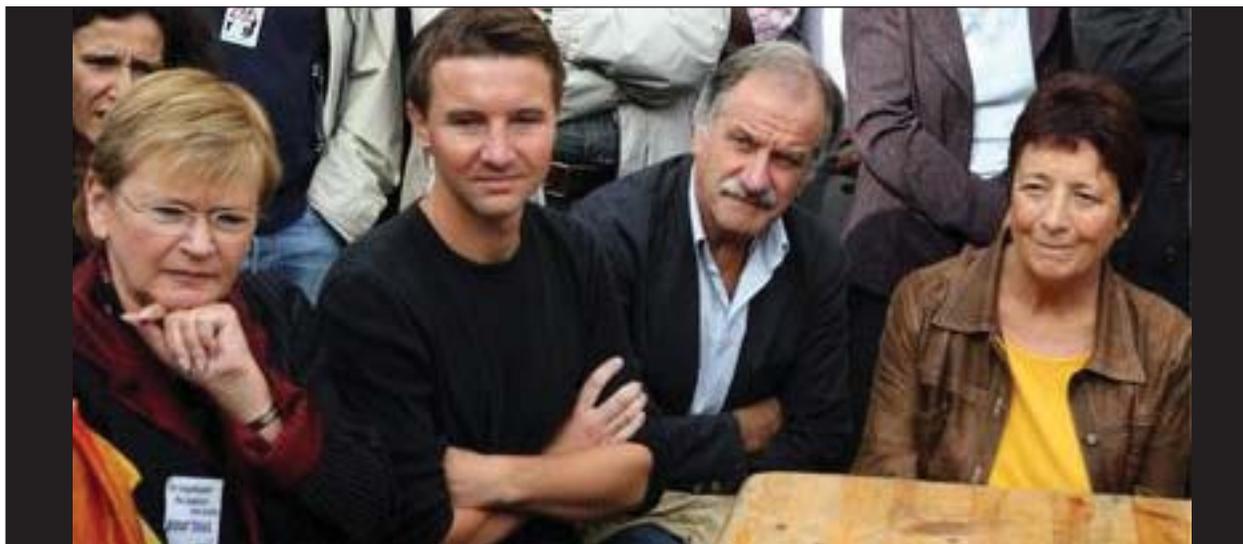
Et puis, en plus, Sarko a les thunes du contribuable pour sa campagne...

Oh non, ce n'est pas du sophisme, il est évident que le gars a au moins une bonne raison de ne pas annoncer tout de suite sa candidature (ndlr : au moment du bouclage, cette annonce n'avait pas encore eu lieu) : tous ses meetings sont pour l'instant tenus à nos frais, et jusqu'à ce qu'il se déclare candidat de l'UMP, ce sera le cas. Pourquoi se priver ?

Je ne crois pas qu'un gouvernement ait jamais tant méprisé ses électeurs, à tort. Ils s'en mordront les doigts de toute façon... D'ailleurs, je crois que plus le temps va passer, moins Sarko aura besoin d'opposition : il est lui-même en train de creuser sa tombe. Pourtant, il ne faut pas oublier que je vous écris de Panam' et il faut être conscient que la réalité est toute autre en province, les problèmes ne sont pas les mêmes, les modes de vie et

les mentalités non plus. Il ne faudrait pas l'enterrer trop vite, le nabot, on sait qu'il a de la ressource – et surtout, l'énorme machine de guerre UMP derrière lui...

Sur ce, retournons de l'autre côté un instant pour parler un peu de gauche antilibérale. Alors qu'ils auraient pu s'organiser de façon à former un front contestataire uni,



ils ont choisi leurs aspirations personnelles. Bel exemple de solidarité ! Ça donne tout de suite plus de poids à leur discours... Et puis, ajoutons à cela l'éternel refus de participer à un gouvernement socialiste, vous aurez la preuve que le souhait le plus cher de ces personnes est décidément de changer l'ordre des choses et d'enfin abolir les classes...

A force de se replier sur elle-même, l'extrême gauche

devient sectaire, elle oublie son rôle, celui de proposer une alternative forte et cohérente au système actuel. Le communisme en était une, mais on a bien vu qu'elle n'était pas entièrement viable – même s'il est vrai que, de toute façon, le marxisme n'a jamais été mis en application. Pourquoi ne pas proposer un programme fort et couillu, et le clamer haut et fort, au lieu d'avoir

honte d'être anti-capitaliste et d'utiliser les mêmes techniques de propagande que les deux grands partis? Reste à savoir ce que veulent les citoyens. Veulent-ils du bipartisme ou souhaitent-ils que l'on continue à ouvrir le débat politique à tous ceux qui désirent y participer? Il va falloir attendre quelques mois pour obtenir la réponse, mais il est vrai que la concurrence n'est pas très sérieuse.

## You don't know me (pain)

Et oui, il y a d'autres candidats à la présidentielle que Sarkozy et Ségol. Et le mieux placé après eux est... Le Pen...génial... 17% des Français, selon un sondage de l'institut CSA, pensent toujours que la solution à tous nos problèmes consiste à virer tous les étrangers de France et à se casser de l'Europe.



Ou peut-être est-ce là encore un vote contestataire, auquel cas il faudrait peut-être commencer à écouter ces gens pour comprendre leur malaise. Que veulent-ils ? Juste plus de pognon, ou autre chose ? L'argument principal de l'électorat du FN est qu'une grande partie de la population profite de notre système. Je n'ai qu'une

question à leur poser : comment se fait-il qu'il est plus intéressant pour certaines personnes de vivre avec le RMI et les allocations diverses que de gagner un SMIC ? La racine du problème ne vient pas de ces personnes elles-mêmes, bien sûr qu'elles préféreraient avoir un boulot, si elles pouvaient travailler, elles le feraient. Comment peut-on être amené à penser l'inverse ? Une hypothèse pourrait être que la confiance en l'être humain a totalement disparu de notre société occidentale, tout le monde se méfie de tout le monde, chacun est suspect de chacun.

Bien sûr, tout cela découle d'un manque de confiance en soi, et les politiques l'ont bien compris. C'est par exemple le thème autour duquel Royal semble vouloir réunir : elle se veut rassurante, apaisante, l'image de la femme rangée mais engagée, une contradiction en elle-même. En effet, pour s'engager profondément et réellement, il faut parfois sortir du rang, ne serait-ce que pour être capable de faire la part des choses.

Et puis je vous avouerais que le fait que des gens votent pour une personne « parce que c'est une femme » me déprime outre mesure. C'est vrai, moi aussi je les aimais bien les Thatcher, les Meir and co... toujours beaucoup mieux que les hommes, c'est sûr ! C'est justement pour moi le summum de la négation d'une évidence : rien

ne sépare le rôle des hommes de celui des femmes, si ce n'est notre culture. Encore une fois, le PS propose la réforme en lieu et place d'un véritable changement : on continue de construire l'édifice sur des marécages. Les faibles fondations finiront par s'écrouler...

Bon allez, je vais rendre l'antenne, je sens que je commence à vous les briser... N'oubliez pas : sortez de chez vous, mais ne claquez pas trop de thunes...

En gros, si vous êtes parisien, restez chez vous, mais faites au moins quelque chose d'intelligent, comme... je sais pas moi... compter le nombre de R5 tunées qui passent au bas de votre immeuble...

---

El Fouine

puisque vous êtes  
de bons citoyens...



*Puisque vous êtes de bons citoyens, vous suivez depuis des mois la campagne présidentielle et vous avez sans doute entendu la petite leçon de Mme Royal sur la démocratie : ça vient de *démos*, le peuple, et de *cratie*, gouverner. Merci Ségo, la prochaine fois que j'aurai besoin d'un avis aussi documenté, je m'adresserai à un gamin de sixième.*

Essayons d'aller au fond de la question. Nos politiques prétendent être à l'écoute du peuple. Ségolène Royal va jusqu'à dire qu'elle n'a pas d'autre opinion que l'opinion du peuple. Et tous ont le nez rivé sur les sondages.

On flaire la supercherie.

Je ne dirai que quelques mots sur la question de la représentativité des élus, puisque Ekianjo l'a déjà évoquée il y a quelque temps. Il est clair qu'il existe beaucoup de mécanismes qui faussent cette représentativité. Les modes de scrutin sont nombreux : uninominal ou de liste, majoritaire ou proportionnel, par circonscriptions

ou national, à un ou plusieurs tours... Aucun d'entre eux ne donne pleinement satisfaction. Je ne vais pas rentrer dans des considérations techniques qui nous demanderaient trop de temps. Notons simplement qu'on a souvent procédé à des transformations en apparence anodines pour modifier le résultat des urnes. On a ainsi évincé le parti communiste dans les années 50 ou plus récemment le FN, alors qu'ils représentaient, qu'on le veuille ou non, une large part de l'opinion.

La malhonnêteté ne vient pas tant du mode de scrutin en lui-même que de cette façon de changer les règles du jeu en fonction du vent.

On en reparlera le soir de l'élection, en analysant le taux d'abstention, les tractations pour le report des voix et les commentaires autorisés des politologues sur les électeurs « qui dans leur infinie sagesse etc. »

Il y a d'abord quelques questions fondamentales pour une démocratie que l'on n'ose presque jamais aborder. Au fond, je ne sais pas ce que c'est que la « volonté du peuple »,

à laquelle il faudrait se conformer. Je ne sais pas toujours ce que je veux moi-même mais j'y parviens parfois. Que peut-on penser dès lors de la « *volonté* » d'une entité collective ?

Il y a fort à parier que les individus qui composent un groupe quelconque ne vont pas agir rigoureusement en fonction de ce qu'ils pensent réellement, mais selon tout un tas de facteurs, plus ou moins objectifs et plus ou moins aléatoires, tels que la peur de ce que l'autre va décider (c'est le paradoxe du prisonnier), le calcul (souvent faux) d'efficacité, ou encore la honte de ses opinions, que l'isoloir ne parvient pas à abolir totalement. Je ne parle même pas d'éventuelles pressions ou tentatives de tricherie. Je suppose le scrutin « *honnête* ». Plus le groupe est nombreux et plus les problèmes sont importants, plus il est difficile de connaître les pensées véritables de ses membres. Ce qu'on n'arriverait pas à faire avec 3 ou 4 collègues, il y a peu d'apparence qu'on parvienne à le faire avec 40 ou 50 millions de concitoyens. Pas de faux semblants, les politiciens ne peuvent pas connaître l'opinion du

peuple parce que ce n'est qu'une chimère. Qu'ils fassent simplement les propositions qui leur semblent bonnes pour le pays. Les élections diront si elles ont un minimum d'audience, c'est tout.

Qui plus est, lors d'un vote, la question est inévitablement fermée. Il n'y a qu'un nombre limité de candidats, ou, dans le cas d'un référendum, que le oui et le non. La façon dont la question est formulée implique donc plus ou moins une réponse par défaut. Nous savons fort bien qu'il est possible d'orienter le résultat d'un sondage d'opinion en rédigeant les questions d'une manière qui interdise psychologiquement les réponses qu'on ne désire pas. Personne ne peut dire, par exemple, qu'il ne faut pas se préoccuper du chômage, même si l'on peut penser, au vu des résultats obtenus depuis 30 ans, que le pouvoir politique a au fond très peu de poids sur ce problème de société. (On a d'ailleurs pu voir récemment à quel point les « *réussites* » de certains pays, comme les USA, l'Angleterre ou la Suède, étaient truquées. Notre premier



ministre n'a pas voulu être en reste dans ce concours de supercherie et a fait disparaître quelques centaines de milliers de demandeurs d'emploi, il n'y a pas si longtemps, simplement en changeant les définitions.) Pour bien me faire comprendre, supposons une question telle que : « A quel âge avez-vous eu votre première relation sexuelle ? » Selon le contexte social, le sexe de la personne interrogée, la présence ou non de tierces personnes, la façon d'interroger du sondeur,

qui consciemment ou non espère prouver quelque chose, la réponse donnée pourra être soit honnête, soit exagérée dans le sens d'une fausse pudeur ou au contraire de la vantardise. Certains sujets touchent des cordes trop sensibles, trop intimes, pour qu'on puisse globalement espérer des réponses sincères et réfléchies. Dans le cas de l'élection des représentants du peuple, cette orientation de la question se traduit très souvent par le choix du « *moins*

pire». On l'a assez vu en 2002 avec le score soviétique de « Super Menteur ».

Pour cette même raison, il n'est pas certain qu'une démocratie « directe » reflète fondamentalement mieux la volonté populaire. En effet, à supposer que l'on puisse définir une procédure assez rigoureuse pour garantir la fiabilité du scrutin dans le cadre d'une consultation fréquente du peuple, par exemple sur Internet, il resterait à rédiger les questions.

Ce « *pouvoir de rédaction* » serait véritablement énorme, plus redoutable que tout ce qui existe dans nos démocraties représentatives. Les parlements, eux, ont au moins la possibilité d'amender le texte. Instaurer des référendums d'initiative populaire ou tout simplement soumettre plus de lois à l'approbation du peuple peut avoir des avantages mais il ne faut pas se leurrer. Il existe des risques de dérive extrêmement graves. Un référendum risquerait fort d'être utilisé par un président, un premier ministre ou tout homme fort qui serait habilité à le demander, pour passer par-dessus les parlements,



éviter la bataille d'amendements et faire au peuple une offre « *à prendre ou à laisser* » s'apparentant à du chantage. C'est d'ailleurs ainsi que tous les dictateurs depuis Napoléon se font voter, tout à fait légalement, les pleins pouvoirs. « *J'accepte de vous secourir, à condition que vous m'en donniez les moyens !* »

Mme Royal nous propose une autre forme de participation démocratique directe. Ses jurys citoyens sont

censés rapprocher les Français de la politique. Disons-le franchement, cette idée me paraît totalement fausse.

En effet, que peut-on imaginer pour désigner ces jurys ?

Ils peuvent être élus. Dans ce cas, on ne fait qu'ajouter un échelon de plus sans rien changer aux problèmes de représentativité.

Ils peuvent être tirés au sort. Si j'ai bien compris, c'est la proposition de Ségolène Royal. Ainsi, on rapprocherait de la politique les gens ordinaires, à savoir ceux qui ne sont pas tenté par la brigue. Mais ça leur ôterait toute représentativité. Ils ne pourraient juger qu'en leur âme et conscience. Autrement dit, ils n'exprimeraient jamais que leurs propres opinions. Le seul avantage du système, c'est qu'en apparence du moins, contrairement aux hommes politiques, ils n'auraient pas d'intérêt dans l'affaire. Mais si on leur confie un réel pouvoir, cet avantage ne tient plus. Ils peuvent être désignés, par exemple en fonction

de critères statistiques, comme pour les sondages, mais on voit bien les risques de manipulation.

Ils pourraient venir de l'expression directe des gens simples, sans choix particulier, sur la base du volontariat. Ce serait alors donner un poids énorme à des minorités agissantes, avec un fort risque de déstabilisation de la société.

Du point de vue de la représentativité, ces jurys ne sont que de la poudre aux yeux.

Je ne dis rien de leur pouvoir ou de leur utilité, puisque Mme Royal semble affectionner le flou artistique et n'a pas encore donné beaucoup de précisions.

Maintenant, je lance un appel solennel, si quelqu'un a une idée géniale pour désigner nos chefs, nos responsables, nos délégués qui soit plus satisfaisante que les systèmes existants, nous nous ferons une joie de lui offrir une place dans ces pages et de participer à la promotion de son système.

Je dirai toutefois que le vote, tel qu'il est actuellement pratiqué, présente au moins deux avantages majeurs. Il remet en cause régulièrement le pouvoir des élus, par la durée limitée des mandats. Il contribue ainsi à éviter les abus de pouvoir et à préserver les libertés individuelles, mieux que n'importe quel autre système existant. La principale valeur du vote, c'est d'être un des grands outils pour limiter le pouvoir de l'Etat, tout en permettant son fonctionnement.

En outre, il implique l'essentiel des personnes concernées par les décisions politiques (mais non pas toutes). Puisque la politique s'intéresse à moi, il est légitime que j'aie un droit de regard. Mon droit de regard est certes limité, ne me permet pas d'orienter vraiment le cours des choses, ne s'exerce qu'à certains moments mais c'est mieux que rien. On pourrait s'interroger sur l'inexistence politique de larges parts de la population. La fixation arbitraire de l'âge de la majorité à 18 ans est contestable sur le détail (16, 18, 21 ans) mais pas sur le fond.

Le vote d'un enfant ne serait pas vraiment libre et ça pourrait conduire à toutes les fraudes.

La question du vote des immigrés est plus problématique. Puisqu'ils tombent sous la juridiction de l'Etat qui les accueille, il serait légitime qu'ils puissent en dire quelque chose. Ce pourrait d'ailleurs être un facteur de stabilité sociale. On ne peut guère s'étonner d'avoir des troubles avec des gens dont la dignité n'est pas reconnue ou estimée inférieure. D'un autre côté, la prudence politique la plus élémentaire interdit d'accepter dans les débats une masse considérable de gens n'ayant pas les mêmes traditions politiques. Il y a un risque non négligeable de déstabilisation politique. Sur de tels sujets, le problème n'est pas tant celui de la légitimité que celui de l'opportunité. Examinons ce point. Dans le cas des élections locales, compte tenu des compétences limitées des élus à désigner, je ne vois guère le risque. Il n'y a pas de conflits de valeurs à craindre. Un maire n'ayant aucune compétence législative, il n'est pas à redouter que



des décisions contraires aux droits fondamentaux soient prises (c'est un raccourci mais j'entends par là une primauté d'organes de régulation locaux ou étatiques sur le pouvoir communal). Au contraire, le vote des

immigrés permettrait sans doute de s'approcher beaucoup mieux des besoins réels des habitants de nos cités. L'inquiétude tient sans doute au côté symbolique de la chose mais je pense que ce pourrait être

une étape intéressante vers une pleine citoyenneté. Dans le cas des élections nationales, la situation est différente, puisqu'il y a débat de fond. Potentiellement, ça pourrait remettre en cause les fondements institutionnels du pays. On pourrait imaginer une sorte d'invasion démographique organisée.

La chose paraît improbable dans un Etat de la dimension de la France s'il protège un tant soit peu ses frontières. Ce n'est pourtant pas exclu. C'est bien ainsi que l'Angleterre a tenté de contrôler les Etats Boers à la fin du 19ème siècle. L'obtention pleine et entière des droits liés à la citoyenneté dans un Etat suppose la renonciation à les exercer ailleurs. De même qu'il est interdit de voter dans deux mairies différentes, il n'est pas raisonnable de prétendre prendre des décisions pour plusieurs Etats. A l'inverse, il est indigne de laisser des gens dans l'incertitude de leurs droits. Soit on leur reconnaît le droit de rester en France, et dans ce cas il n'y a pas de raison de leur dénier le droit au logement, à un travail honnête, qu'ils désirent en général très sincèrement,



et tous les droits afférents. Soit on leur dit qu'ils n'ont pas leur place dans le pays, parce qu'ils n'ont pas respecté les règles d'immigration par exemple, et dans ce cas on en tire les conséquences. Mais il est intolérable d'avoir des gens qui ne peuvent être à la fois ni expulsés ni régularisés. Il est indigne que ces décisions soient prises de manière arbitraire par des préfets en vertu de quotas tombés d'on ne sait où. Quelles que soient les décisions, douces ou sévères, il est essentiel qu'elles soient justes et claires. Ce n'est malheureusement pas le cas aujourd'hui en France.

Tous les citoyens sont égaux certes, mais tout le monde n'est pas citoyen, il y en a à qui ce droit est arbitrairement dénié.

Cela m'amène à une autre question fondamentale sur la nature du régime démocratique. Qu'est-ce que le peuple ? La question a fait irruption sur la scène européenne avec la Révolution française. En faisant de la Nation le principe de l'autorité légitime, elle a secoué les bases de tous les régimes politiques

d'Europe, y compris les régimes autoritaires. Ceux-ci en effet ont dû, soit intégrer cette notion sous la forme d'une idéologie nationaliste (Allemagne), soit y faire face et réprimer les mouvements centrifuges des minorités excitées par l'idéal révolutionnaire (Autriche-Hongrie). Dans un système féodal, la question du peuple, sans être absolument inexistante, est relativement anodine. Il était tout à fait possible à un prince d'obtenir des fiefs voire une couronne royale à l'autre bout de l'Europe par mariage, conquête ou même élection. Il suffisait pour cela de respecter certaines règles juridiques et l'essentiel des coutumes locales.

Je passe sur l'idéal égalitaire de la Révolution, sur la puissance d'une armée de citoyens et sur tous les facteurs qui ont imposé l'idée de Nation à l'Europe. Il suffit de constater qu'au début du 19ème siècle, toute l'Europe s'est emparé du principe selon lequel un Etat doit correspondre à une Nation et vice-versa. Or la réalité est tout autre. La majorité des conflits européens des

deux derniers siècles dépendent largement de la définition qu'on donne au peuple. Nation contre nation, peuple contre tyrans, le choc est violent. Il n'est guère aujourd'hui de régime qui ne prétende agir pour le peuple, y compris les régimes fascistes ou communistes, qui s'intitulent très sérieusement « *république démocratique* » ou « *république populaire* » (antiphrase, pléonasme ??)

On peut distinguer plusieurs tentatives pour délimiter un peuple, chacune ayant ses faiblesses. J'en analyserai les plus significatives.

On a coutume de dire en France que ce qui caractérise le peuple, c'est la volonté de vivre ensemble. Une telle définition est passablement utopiste, les étrangers diraient : « *Ah ! Ces Français ! Romantiques !* » Cette définition n'est guère satisfaisante et ne tient que dans les pays où la question ne se pose pas ou se trouve refoulée. La tradition jacobine française est à cet égard significative. Le peuple français est un et indivisible et si les Bretons ou les Corses ne sont



pas d'accord, nous leur apprendrons à parler. Qu'advient-il si les minorités ne se soumettent pas ? Si un groupe, une province, une faction ne veut plus du pouvoir central, cela suffit-il à justifier une sécession ? Le droit des peuples à disposer d'eux-mêmes peut être poussé jusqu'à l'absurde. En étant cohérent, on en arriverait à reconnaître jusqu'à l'improbable République de

Transnistrie. Et pourquoi s'arrêter en si bon chemin : « *Seine-et-Marnais, Seine-et-Marnaises !* », criait le grand Desproges. Conflits sans fin, luttes fratricides, telles semblent être les dérives de cette idée romanesque. Conflits incompréhensibles aussi. Qu'est-ce qui, dans le mode de vie ou les mentalités, distingue fondamentalement un Hutu et un Tutsi ? Pour les intéressés, il y a

peut-être une réponse, mais dès qu'on prend un peu de recul, tout ce que l'on voit, c'est de quel côté du gourdin à clous il se situe. Et encore ! Ce n'est même pas évident !

Notons d'ailleurs que s'il est admis aujourd'hui qu'on puisse changer de nationalité, on n'est pas libre de ne pas en avoir. La volonté ne fonde donc pas réellement le peuple souverain. Cette conception est sentimentaliste mais ne rend pas compte des faits : l'appartenance à un peuple s'impose à nous.

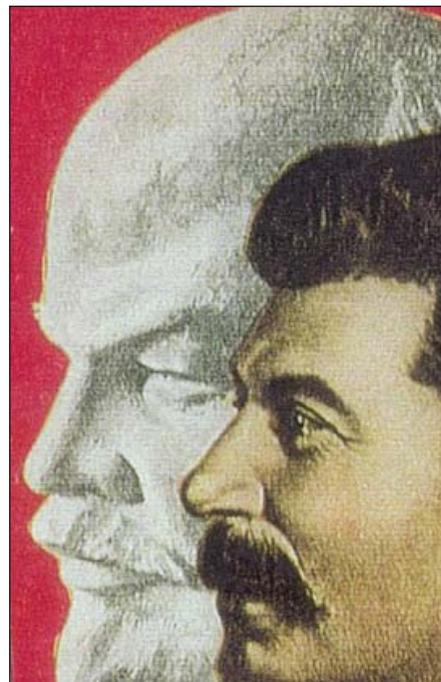
Le nationalisme allemand au contraire a cherché à définir des critères objectifs. Il s'agissait non pas de justifier un état de fait comme en France mais d'unifier un pays. Dans sa première version, le nationalisme allemand a tenté de s'appuyer sur la langue, au mépris des dialectes, des coutumes locales et des Etats existants, avec leurs traditions politiques particulières. L'Autriche a échappé à cette union forcée. Le critère linguistique ne tient guère. Les Suisses se reconnaissent bel et bien comme Suisses et non comme

Allemands, Français et Italiens, jaloux de leur indépendance dans un des Etats les plus anciens et les plus stables d'Europe. On pourrait faire la même remarque sur la religion, la culture etc. On est souvent plus proche de ses contemporains, même étrangers que de ses pères. La dérive la plus grave de cette tentative de fonder la nation sur des critères objectifs est bien sûr le racisme. Non seulement cette dérive est meurtrière mais elle est encore la conséquence nécessaire d'une question mal posée. Il n'y a pas de critère objectif. Toutes les sociétés modernes sont métissées depuis longtemps et les « frontières naturelles » n'existent pas. Si on veut forcer la réalité, on aboutit à des conséquences extrêmement néfastes.

Le peuple peut aussi être défini par des critères sociaux. On oppose ainsi le peuple et le gouvernement, le peuple et les élites. Cette acception est particulièrement sensible dans les sociétés monarchiques ou dans la rhétorique marxiste. Elle est manifeste dans l'adjectif populaire. Ici les luttes nationales



sont remplacées ou complétées par la lutte des classes. Dans sa version la plus pure, l'idéologie marxiste est internationaliste. Elle n'en rejette pas moins hors du peuple un certain nombre de gens. Voulant faire l'égalité de tous les hommes et s'autorisant l'usage de la force, les régimes issus de cette idéologie en arrivent à nier les gens qui ne rentrent pas dans leurs schémas de pensée. « *Il faut supprimer les koulaks en tant que classe* » est devenu insensiblement : « *il faut supprimer*



*les koulaks* ». Nous n'examinerons pas la volonté de réaliser l'égalité de fait entre les gens, son caractère chimérique et pas nécessairement souhaitable. Nous nous contenterons de considérer les brillants résultats obtenus par les Etats inspirés du marxisme.

Reste une définition, bien peu exaltante en vérité, mais non dénuée d'intérêt et qui reflète bien mieux la réalité. On peut définir le peuple de manière strictement juridique,

comme l'ensemble des hommes sur lesquels s'exerce la juridiction d'un Etat, l'Etat étant conçu comme l'organisation politique qui gouverne et administre régulièrement et souverainement un territoire donné et qui est reconnu par les autres organisations de même rang. Pour simplifier, c'est l'Etat qui fait le peuple. Le peuple n'est au fond qu'une fiction servant à justifier un pouvoir de fait, fruit contingent de l'histoire. La difficulté d'une telle conception, c'est qu'elle peut sembler trop faible pour fonder la cohésion sociale. Il lui manque une force sentimentale. Sans un sentiment impérieux d'appartenance, il ne reste, en apparence du moins, qu'un intérêt bien compris, susceptible de modifications. Mais à y bien réfléchir, le problème se pose aussi pour les autres attaches humaines.

Il n'y a guère de lien familial, affectif, contractuel dont la nécessité ne puisse être remise en cause. On sait bien qu'il y a toujours une part d'irrationnel dans un amour ou une amitié. « *Parce que c'était lui, parce que c'était moi* », disait Montaigne avec beaucoup de pénétration,

après avoir longuement médité son expérience. Ce qui les maintient, c'est en fait surtout un certain sens de l'honneur et le fait de s'être engagé dans des actions communes. « *C'est le temps que tu as perdu pour ta rose qui fait ta rose si importante.* » Cette citation du petit Prince peut sembler déplacée. Elle dit pourtant quelque chose de très vrai.

Un amour ne tient pas tellement par les qualités des amants mais parce qu'ils ont vécu des choses ensemble et qu'ils estiment au fond d'eux-mêmes que la fidélité est précieuse. La passion s'affadit, l'intérêt se calcule et on peut toujours trouver un parti meilleur. Il y a pourtant des vieux couples qu'on ne peut séparer, malgré leurs défauts, leurs querelles même, admirables de constance et de fidélité.

Toutes proportions gardées, on pourrait faire un raisonnement analogue à propos des peuples. Ils ne sont fondés par aucun contrat social librement consenti. On ne choisit pas de naître à Nürtingen, Yueyang ou à Saint-Léonard de



Noblat. Aucune nécessité, aucune passion préexistante. C'est le fait d'avoir grandi sous la protection des lois allemandes, chinoises ou françaises, d'avoir travaillé, souffert et joui avec des gens du pays qui vont faire l'appartenance à l'un ou l'autre de ces peuples.

Malheureusement, les expériences assez fortes pour créer les solidarités nécessaires à un Etat-Nation sont

rare. La guerre reste la principale. C'est la première guerre mondiale qui a prouvé que l'Italien n'était pas qu'une chimère des Piémont-Sardaigne. Ce sont les tranchées qui ont consolidé la 3ème République menacée par les luttes sociales. Jamais les amitiés, la camaraderie ne sont aussi fortes que pendant les guerres, au point d'effacer les différences de culture, de rang ou de richesse, et, hélas, de créer une nostalgie homicide.

Un peuple n'a de réalité que lorsqu'il agit, qu'il est mis en branle. Les succédanées télévisuelles ou sportives d'aujourd'hui sont bien fragiles. Le slogan black-blanc-beur ne tient que les soirs de victoire. Plût au ciel que nous soyons capables d'inventer de grands projets pacifiques. Il faudra y songer lorsqu'on voudra, par exemple avec l'Europe, dépasser le cadre étroit de nos nations contemporaines et fonder un ordre international un peu plus respectueux de la dignité humaine.

Heureux peuple que celui qui bâtit des merveilles !

---

Egomet

# TRITON



# STEVE VAÏ

## Real Illusions : Reflections

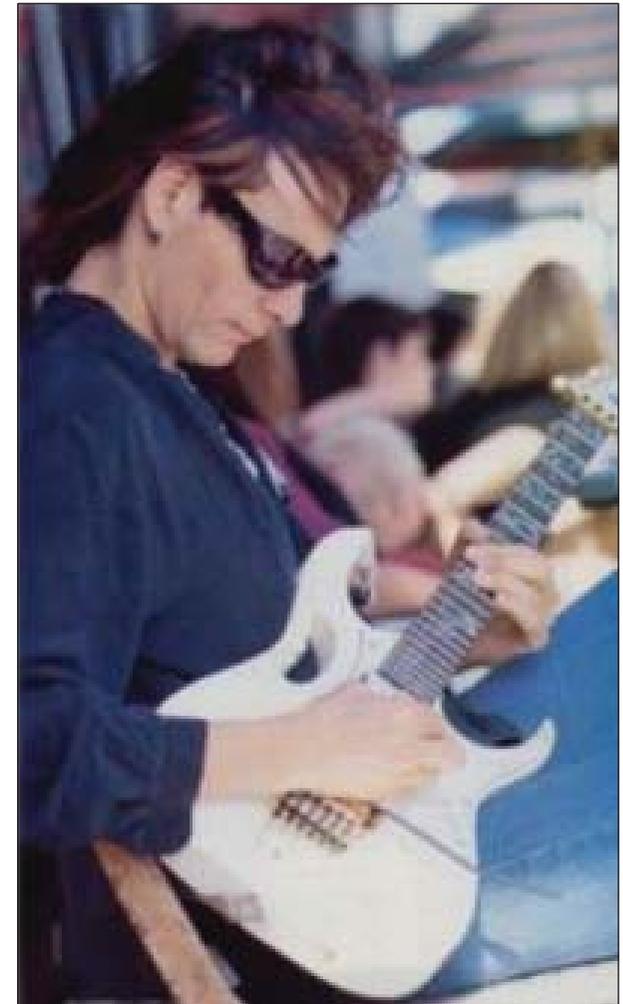
Après une absence remarquée par la rédaction et, je l'espère, par vous également, je me dois de reprendre le flambeau au plus vite afin de continuer à vous faire découvrir, ou redécouvrir pour certains, mon univers musical. C'est un peu comme une chute de cheval, malgré l'appréhension il me faut rempiler en mettant les bouchées doubles, eh oui que voulez-vous, à la deuxième absence sanqualisienne c'est la cellule de dégrisement et du pain sec pour trois jours...

Passons les confuses et let's get it on

Steve Vai, un des plus grands « guitar hero » (comprenez magicien de la six cordes) que la terre ait jamais porté, a toujours fait figure d'alien dans le paysage guitaristique, et même physiquement sous certains aspects. Une carrière qui démarre sur les chapeaux de roues : le jeune Steve apprend la guitare grâce à Joe

Satriani et, par un heureux concours de circonstances, il est amené à envoyer à Frank Zappa une cassette où il reprend le plus vite possible un morceau réputé comme étant le plus dur jamais composé par l'incroyable fou moustachu. Les péripéties s'enchaînent, Vai commence tout doucement à sortir de l'anonymat et sortira son premier effort solo en 1984. Bon j'admets : je l'ai fait très courte mais il y a trop à dire pour en faire l'objet de mon papelard. Hmm.

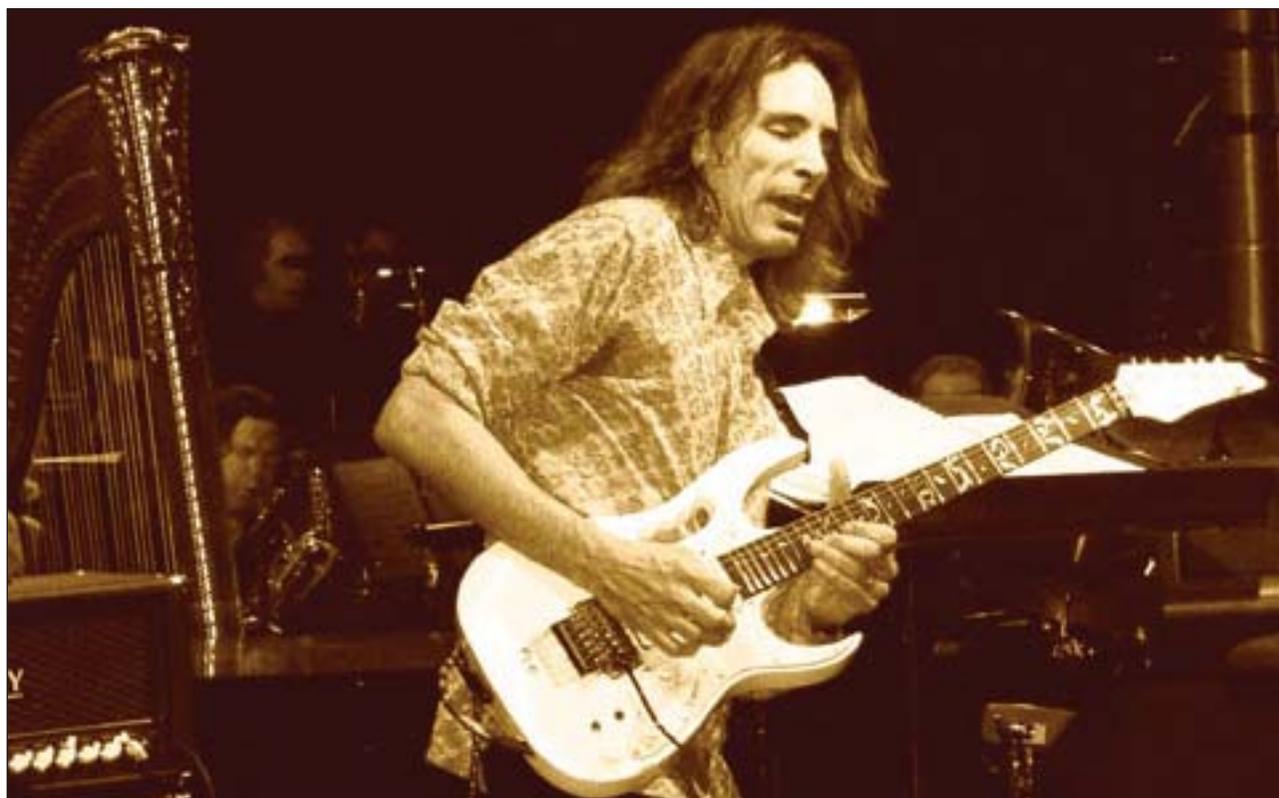
Les années passent, les disques s'empilent et arrive 2005, où voit donc le jour le dernier CD en date de Vai, intitulé « Real illusions : Reflections ». Steve est un personnage en perpétuelle évolution et n'a jamais proposé le même matériau deux fois de suite. Alors certes, il a pu s'égarer ici ou là, se fourvoyer dans de mauvaises directions mais on ne pourra pas, du moins pour le moment, l'accuser d'auto-plagiat...



Domaine dans lequel un certain « Satch » pourrait à son tour prendre des leçons ! Comment ça, c'est un jugement passionné ? Allons...

« Real illusions : Reflections » est un disque qui n'est pas évident à aborder. Peut-être comme tous ses disques, finalement, tant chaque CD propose une ambiance bien définie. Mais que peut donc renfermer cette dernière livraison ?

La première piste déboule avec un phrasé en tapping déroutant aux influences lointaines et a priori indéfinissables. Le riff principal ne tarde pas à venir se superposer, s'ensuit un blanc et le lead prend place dans un style reconnaissable entre mille. Le ton est revendicateur, plutôt fier et conquérant dans l'ensemble, une démarche qui fait fortement penser à « liberty » de l'album « passion and warfare ». Dans l'idée seulement, car encore une fois, ses productions ne se ressemblent pas. A bien y réfléchir, cette piste fait fortement penser au groupe « Planet X » au niveau des impressions qu'elle dégage, sorte de musique venue d'une autre planète qui « bougerait sans bouger les jambes » (copyright Elie Sémon). Ce n'est d'ailleurs peut-être pas un hasard sachant que Vai emploie régulièrement les services du guitariste de « Planet X » pour partir en tournée.



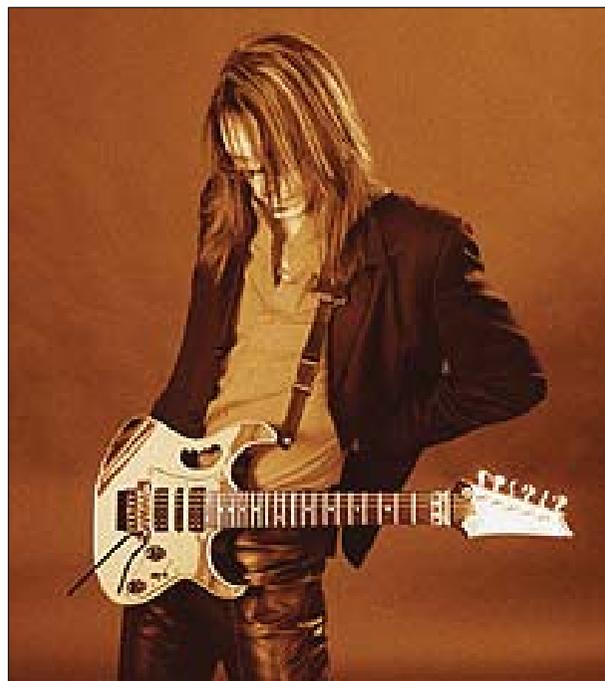
S'ensuit quelque chose d'encore plus déroutant, une chanson assez triste dans un style inhabituel chez Steve. En effet, les claviers sont très présents et pour couronner le tout, il utilise une guitare modifiée qui sonne au final comme un synthétiseur. A mes yeux, la signification des paroles est assez vague et contribue à donner l'impression « d'objet sonore non identifié ». Il y a bien quelques trouvailles sonores encore une

fois, mais l'ambiance générale est vraiment trop désespérée et fiche carrément le bourdon à la longue. L'expérimentation si chère à Steve va peut-être ici un peu trop loin et bien qu'il me coûte de le dire, « Dying for your love » est une piste qui finit par se mordre la queue, et à trop vouloir donner dans le larmoyant, on finit par s'emmerder.

« Glorious », quant à elle, nous revient dans un thème revendicateur et plein d'assurance malgré une écriture tout en nuance. Un morceau où, pour une fois, Steve se retient presque toujours de donner dans la démonstration et on a droit à des leads tout en douceur où la distorsion s'efface. Une consistance irrégulière comme souvent dans cet album mais un final en apothéose qui sauve les meubles, ouf...

C'est donc en confiance qu'on écoute « K'm-Pee-Du-We ». Mid tempo, arrangements discrets et guitare électrique relativement calme. Cette piste a vraiment un parfum d'antan et les allusions aux productions passées du bonhomme sont innombrables. Pour la petite histoire, la trame principale de cette chanson fut écrite lors de la tournée de Fire Garden... Un riff principal, à la fois surprenant et tellement représentatif du Monsieur, sert de point d'ancrage sur lequel il brode pendant quatre minutes... minutes qui passent décidément beaucoup trop vite. Bon, on ne tient pas là un chef-d'œuvre mais il faut admettre que le résultat n'est pas des plus déplaisants et un certain groove, même léger, se dégage continuellement du morceau dans un esprit assez relaxant, chose plutôt rare chez Vai.

Ensuite les choses se corsent avec « Firewall », on touche



là le pire moment du CD. Vraiment, je ne pensais pas que ce type pourrait un jour me décevoir à ce point. La piste commence par un ersatz de « beatbox » exécuté par Steve lui-même, 14 secondes de fiasco sonore suivi de près par une chanson qui rappelle étrangement « Aching Hunger » de l'album Fire Garden (encore). Résolument excentrique, c'est dans une bouillie sonore qu'il use et abuse de la « wha-wha ». Il en ressort un défouloir mal maîtrisé et il y a même des trompettes qui viennent nous achever. Steve vieillit décidément

plus ou moins bien et on a ici, selon moi, une véritable faute de goût.

Enfin passons, parions plutôt que le bougre a encore des choses à dire.

« Freak show excess », à l'image de la piste d'avant, est également une sorte de défouloir, cette fois-ci maîtrisé. Baigné d'influences indiennes et autres, Steve va faire une démonstration de technique sans non plus en faire des caisses. Le fan du monsieur retrouvera ses marques rapidement ainsi que le sourire et se laissera balader tout au long des sept minutes du morceau.

Dommage que les différents phrasés ne soient pas tous aussi pertinents, tant le très bon est ici mitoyen du quelconque. On reste donc encore un peu sur sa faim même si on est rassuré.

Vient alors « Lotus feet »... Mais tout d'abord une petite précision, cette piste est la septième, et Steve a toujours dit qu'il réservait cette place à une chanson qu'il estimerait plus que les autres, ou qui aurait ce petit quelque chose en plus qui fait que...

« Lotus feet » bénéficie donc de ce petit privilège, et pour tout fan de Vai, la curiosité est toujours un

peu plus grande concernant cette fameuse septième chanson. Petite nouveauté, Vai est ici accompagné d'un orchestre censé sublimer le tout, chose qu'on n'a jamais vu dans la carrière du monsieur, si je ne m'abuse.

Malheureusement, et à ma grande surprise – car ses septièmes chansons sont toutes des chefs-d'œuvre sans exception, pour moi – celle-ci rate sa cible et délivre une mélodie sans relief et, ma foi, fort convenue. C'est très « tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil », un peu comme dans un Walt Disney, et on s'ennuie ferme les trois quarts du temps. Alors d'accord, il joue sacrément bien ce type, mais ça ne fait pas tout et l'inspiration est ici douteuse, ce qui rappelle fortement un « Alive in an ultra world » qui était très décevant. Petite parenthèse au passage, j'avoue ne pas comprendre cet engouement qu'ont un grand nombre de musiciens à vouloir s'entourer d'un orchestre au vu des résultats qu'ils obtiennent.

« Yai yai » vient ensuite opérer une césure dans l'album. Sorte de break dépouillé à l'extrême, le morceau est uniquement composé d'une boîte à rythmes qui ne change jamais de pattern et d'une guitare branchée dans un harmonizer qui transforme n'importe quelle



note en « Yai ». Concept un peu surprenant en soi bien que Steve nous ait déjà habitués à des choses similaires par le passé, cependant la sauce prend et les tonalités lorgnant vers le ridicule nous rendent à nouveau le sourire, en espérant que la suite soit irréprochable.

« Midway creatures » rassure d'emblée, ne faisons pas les fines bouches, mieux vaut tard que jamais. Enfin !

On n'y croyait plus et Vai sort enfin le gros calibre. Une ambiance étrange sert de décor à des sons travaillés à l'extrême, rien à voir avec les pistes précédentes et leurs expérimentations douteuses, le tempo remonte enfin et c'est plein d'une énergie étrangement nouvelle qu'il met tout le monde d'accord. Compositions tordues comme lui seul en a le secret, le solo justifie brillamment ce son de synthétiseur appliqué à la guitare. Un morceau

court qui laisse vraiment dans l'expectative.

Arrive alors dans nos oreilles « I'm your secrets » où Steve propose derechef un matériau incroyable. Tempo très lent, guitare sèche et des parties chantées de toute beauté. L'inspiration est vraiment là, le jeu est incroyable bien que minimaliste pour un guitariste de cette envergure, le tout dans une ambiance très relaxante qui cultive néanmoins le mystère. Je dis oui, et plutôt deux fois qu'une : il y a de l'excellent sur ce disque, et dire que j'en doutais de prime abord !

Vai ne pouvait pas partir sur une fausse note et il me semble qu'il a vraiment mis le paquet sur ce « Under it all » final. Steve sort la sept cordes pour la rythmique et sa fidèle « Evo » pour les leads afin de pondre ces 8 minutes de bonheur. Les paroles sont totalement axées sur la vraie connaissance profonde de soi. Je sais, ça fait discours de gourou de secte, mais on peut très bien sentir l'énorme investissement de Steve dans cette chanson qui mérite de nombreuses écoutes pour en saisir toutes les nuances. Qui dit sept cordes dit registre sonore plus grave, ce qui nous donne une ambiance générale plus sombre et un ton résolument plus sérieux qui conforte la dimension épique du morceau. Passé



une intro assez « heavy », Vai entame le chant avec des paroles qui visiblement lui tiennent à cœur, dans un registre « mais qui es-tu vraiment, au fond ? ». Ce n'est pas forcément ma tasse de psychologie de comptoir mais il faut avouer que c'est ici exécuté avec sagesse et retenue.

La guitare n'est pas en reste et poursuit avec autant

d'énergie qu'au début du morceau. Viennent ensuite des sortes de « pauses » où des gens se livrent littéralement à l'auditeur, d'abord un peu puis beaucoup, dans la logique des paroles de la chanson. On en apprend des vertes et des pas mûres sur ces inconnus, le tout séparé de grandes envolées guitaristiques. C'est donc un Steve Vai en grande forme qui clôture cet album en mettant les points sur les i. En écrivant ces lignes je me rends compte à quel point il est difficile de décrire ce morceau et toute l'émotion qu'il dégage. Le mieux est bien sûr pour chacun de le découvrir soi-même, aussi je vous invite fortement à le faire car s'il ne devait y avoir qu'une chanson, il ne fait aucun doute que ce serait celle-là.

Et dire qu'elle n'était pas présente sur la première mouture de l'album...

En somme un disque très inégal avec de bonnes idées, quelques grands morceaux qui se disputent le dernier mot mais un ensemble trop disparate et parfois ennuyant d'un Steve qui semble s'éparpiller un peu.

---

BluePowder

# サシマ

De retour à Kyoto. En tout cas par écrit, en attendant d'y retourner. Si vous avez suivi le dernier article sur le sujet, dans SANQUA Horizons 5, vous savez déjà que la ville est l'un des trésors culturels de l'archipel Japonais. Bien sûr, ses multiples temples n'y sont pas pour rien. Tenez, on y trouve par exemple des temples en bois, entièrement construits par assemblage, sans clous, ni vis, ni autres formes d'attaches. Des temples LEGO, en quelque sorte. L'un d'entre eux, très célèbre, est connu sous le nom de Kiyomizu. Comprenez « eau claire ». Vous devinerez aisément l'origine d'une telle dénomination : il est construit au flanc d'une montagne qui abrite une source depuis des temps immémoriaux.

Comme tous les bâtiments en bois, ce temple fut brûlé de nombreuses fois depuis sa construction en 798. De nos jours, on peut y voir le célèbre balcon qui fait face au parc. En dessous, les touristes se précipitent pour boire à la source ou tout simplement la toucher des mains, avec des gobelets en métal fixés au bout de tiges. Et comme dans la plupart des temples (japonais ou autres), l'endroit est bourré d'anecdotes, de superstitions, comme ces deux rochers, près de hall central, appelés les « rochers de l'amour ». Selon la légende, celui qui peut atteindre l'un des rochers en partant de l'autre, les yeux fermés, trouvera le véritable amour. Avec un peu d'entraînement, ça doit être faisable ! Ces rochers ne sont séparés que de 18 mètres

de distance. Evidemment, tout le monde est au courant de l'anecdote, et durant mon passage, les pauvres rochers étaient assaillis d'étudiants et d'étudiantes qui se prêtaient au test. L'espoir fait vivre !



D'ailleurs, les souhaits ne se font pas en secret dans ces lieux : à plusieurs endroits du temple, il est possible de marquer ses vœux sur des petits bouts de bois. Le temple est en effet dédié à la déesse bouddhiste de la miséricorde, Bosatsu en japonais (plus connue sous le nom de Bodhi-Sattva). Les gens ne viennent donc pas



uniquement pour visiter l'endroit, mais aussi pour se recueillir, ou faire un geste : comme celui de verser de l'eau sur la statue de la déesse, pour s'attirer les bonnes grâces des cieux.

Comme le temple est en hauteur, il faudra bien redescendre dans ce qui est l'une des rues les plus marchandes de la ville : la montée est lente et les occasions de s'arrêter sont nombreuses. On y trouve de tout : des sacs, des cartes postales, des souvenirs en tout genres (kitty-chan en kimono !) et aussi à manger : les « pickles » - je ne me souviens malheureusement plus du terme exact en japonais, mais il s'agit de légumes qui ont été gardés suffisamment longtemps dans des



milieux amers (comme les cornichons dans le vinaigre) et aux saveurs délicates. L'idéal est de les mélanger au riz pour lui donner un petit goût supplémentaire. Mais contrairement à nos cornichons, il existe des dizaines (voire plus...) de « pickles » différents, et chaque boutique a sa spécialité. Difficile de tout connaître, c'est pourquoi des échantillons sont à disposition des palais des clients désireux de ramener un petit souvenir

culinaire. En parlant de bouffe, je me suis arrêté en descendant dans un petit restaurant, histoire de faire une petite pause et de déguster quelques spécialités locales. Hop, un bon petit plat de soba, ces nouilles assez fines que l'on mange habituellement en soupe. Mais comme, à l'époque de mon passage, le temps était à l'été, c'est sur un petit tapis de bambou que le soba est déposé, légèrement humide, à manger directement ou

avec assaisonnement. C'est très rafraîchissant, car servi froid. Après une petite portion, me voilà de nouveau frais et dispo pour retourner au soleil à la découverte de la ville pour l'après midi.



Direction : Gion, le « *vieux* » quartier de la ville, en quelque sorte.

Mais avant de l'atteindre, je décide de faire un petit crochet par le temple Yasaka, qui est dédié à la divinité de la prospérité et de la Santé. Ce n'était pas le manque

d'argent qui me faisait passer par l'endroit, mais simplement le fait qu'il se trouvait sur le chemin qui menait à Gion. Et paf, coup de chance incroyable, je tombe sur un mariage traditionnel japonais. Non pas les mariages à l'occidentale dont les japonais raffolent de nos jours (inspirés par les séries TV américaines, avec robes blanches et lancer de bouquets à la fin), mais un vrai mariage bouddhiste comme on n'en voit pas tous les jours, avec des mariés costumés. A l'intérieur du temple (ouvert et donc visible à tous), je distingue deux danseuses qui exécutent sans doute une sorte de danse nuptiale devant les deux époux sagement assis en face du moine bouddhiste.

Je ne saurais trop m'avancer sur la signification de cette danse, mais ses gestes lents, ondulants au rythme de la musique et parfaitement chorégraphiés étaient envoûtants.

Vraisemblablement arrivé un peu tard, j'assiste à la descente des époux, qui se dirigent de manière très cérémonieuse vers la salle du repas (je spécule, encore...) suivis de leur famille. Heureux comme tout d'avoir pu assister à un tel évènement, je sors du temple le sourire au lèvres, quand je suis accosté par un petit bonhomme, qui tient à me poser des questions. En anglais. Le petit loustic doit avoir la dizaine d'années, et il est en train de faire ses devoirs pour l'école ; on



lui a demandé de faire un sondage et d'interviewer des gaijins (des étrangers, enfin, des non-japonais) histoire de lui faire pratiquer son anglaise. Les questions sont basiques mais amusantes : « *comment trouvez-vous*

Kyoto », « d'où venez-vous ? », « pouvez-vous nous laisser un message ? ». Je me prête au jeu. Je n'aurai, après tout, pas l'occasion d'être interpellé de la sorte en France, ni d'attirer une quelconque curiosité.



Arrivée à Gion : à l'origine, ce quartier rassemblait des maisons de thé il y a de cela... bien longtemps (ne me demandez pas des dates !). Puis les vendeurs de saké se sont installés, et le business a littéralement explosé, attirant ensuite les artistes et devenant alors propice à la création de théâtres. Gion était devenu une sorte de « Moulin Rouge » de Kyoto : un endroit où passer

du bon temps. C'est d'ailleurs ici que l'on a le plus de chance de croiser des geisha (ou plutôt geiko, puisque c'est le terme employé) ou des maiko (filles des arts). Je tiens d'ailleurs à corriger l'erreur que font bon nombre d'occidentaux suite à l'invasion américaine du Japon (appelons les choses par leur nom) : les geiko (ou les maiko, qui sont des apprenties geiko), ne sont pas des putes. Loin de là. Ce sont des filles, élevées depuis leur plus jeune âge dans la tradition artistique (chant, danse traditionnelle) et dans le service des hôtes. Les américains, ignares des coutumes locales, ont commencé à donner le nom de « geisha » à toutes les prostituées vêtues de kimonos.

Mais il ne suffit pas d'avoir de l'argent pour assister à la représentation d'une geiko. Il faut aussi se faire introduire par les bonnes personnes. Pour les autres, il leur reste le matin et le soir, pour espérer voir une geiko aller dans son lieu de travail ou revenir chez elle. D'ailleurs, comment reconnaît-on une geiko ? On reconnaît une maiko d'une geiko par son kimono, son obi, sa coiffure et ses chaussures. Et paf, alors que je fais à peine une centaine de mètres, que vois-je ? Une maiko en train de faire une espèce d'offrande devant un tout petit temple, accompagnée d'un homme que je crois d'abord être son danna (mari/tuteur). Je les agresse littéralement en leur demandant si une petite photo les dérangerait ? Loin de se refuser à moi, ils

se prêtent volontiers à l'exercice, et la femme qui les accompagne pour les ramener chez eux, en voiture, me propose même de prendre une photo avec eux. Je n'en espérais pas tant...



Dans le cas présent, la demoiselle porte bien les okobo, ces chaussures hautes dites "à plate-forme", au contraire des zori, les sandales plates des geiko (merci Kylian pour les termes). Je me rends compte qu'il reste encore beaucoup de choses à dire sur Kyoto. Mais le reste sera pour le prochain numéro...

# Impatience

Ces derniers temps, on me demande souvent pourquoi je ne suis toujours pas passé aux consoles next-gen. Si je vais acheter la Wii. Ce que je pense de la PS3. A vouloir sans arrêt parler de next-gen, de nouveauté, j'ai l'impression que mes interlocuteurs en oublient l'essentiel : les jeux. Je n'achète pas une console pour les jeux qu'elle va avoir a priori (j'avais fait cette erreur avec la PSP) mais pour ceux qui existent et qui m'intéressent. Pour la même raison, je n'ai pas mis à jour mon PC récemment. En attendant Crysis ou Armed Assault, rien ne semble valoir le coup de passer à la caisse. Alors, j'attends. J'observe. Les prochaines vacances de Noël seront pour moi l'occasion de jouer old-gen, sur le dernier titre de Rockstar, Bully. Peut-être pas très beau, mais ô combien plus intéressant qu'un Gears of War préconisé par les adeptes du touche-pipi.

RENDEZVOUSDEBUT  
JANVIER 2007  
SANQUAHORIZONS7



**SANQUA** HORIZONS  
un finished business

joyeux Noël et bonne année