



SANQUA h o r i z o n s

Vendredi 20 avril 2007

8

Déclin ?

La PS3 est enfin lancée à peu près partout dans le monde et le résultat est on ne peut plus significatif : ce n'est pas le succès espéré. La paire d'années qui vient nous dira rapidement si la tendance s'inversera ou non, mais il est fort possible que l'on assiste au premier signe de déclin de l'industrie du jeu vidéo. En commençant par les consoles de salon. A l'opposé, les consoles portables ont le vent en poupe et rien ne semble arrêter la Nintendo DS dans son ascension. C'est bien simple, encore de nos jours, il est quasi impossible de trouver une NDS Lite au Japon - rupture de stock continue. Le jeu PC, de son côté, continue de repousser les plus démunis avec des cartes graphiques puissantes mais de moins en moins abordables. Et du côté jeu ? Rien de bien fameux (tout est relatif) malgré les milliards investis au niveau global dans le développement. C'est pas demain qu'on renverra les joueurs sur la lune.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Candidat à l'esclavage

EL FOUINE ... A mon signal on vote

SNAPE1212 ... Alerte a Malibu-sur-Seine

JIKA ... Pas fan du décalage horaire

EGOMET ... Il aime les gros pétards

SILENTZEN ... Roi de la Casse intérim

MEEGO ... Alerte Marron

BLUEPOWDER ... Smells like sniff spirit

LUGH ... On the road again, again

PULLOVER... Il ne fait pas si froid

LESTAT... Tchernobill

EKIANJO ... Débridage

Absentéistes excusés :

IANDS - PTITMEC - THOMY KEAT - DJEEN

SCREETCH - ANTIBUG - RODIX - TOM

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

Alors comme ça, on fait une pause et l'industrie en fait de même ? Snape1212 a quand même cherché dans ses fonds de tiroirs ce qui avait pu se passer pendant ces deux derniers mois. Vous n'avez pas manqué grand chose.



HANDS ON

Nous avons un peu joué récemment. J'ai opté pour les toupies, très amusant. Jika est passé level 3 aux dominos, Snape est au troisième donjon des petits chevaux. Même Djeen s'est mis au pipeau. Heureusement que deux nouveaux venus, Pullover et Lestat, s'intéressent encore aux jeux vidéo.

HANDS ON

Alors, finalement, il vaut quoi, ce Stalker ?

20



CARNET DE BORD



On ne peut pas dire que la sortie de la PS3 (1) aura créé une émeute dans les capitales Européennes. Oubliez ce qu'il s'était passé au Virgin Megastore des Champs il y a 6 ans. Une foule en furie, prête à se jeter sur la moindre console qui se présentait devant eux. Cette année, pour la sortie de la PS3, même si Sony avait préparé les choses en grand, on peut dire que l'événement a été un fiasco. Soyons réalistes : sur les 1000 consoles de prévues pour cette soirée, juste une petite centaine sont parties dans les mains de djéun'z bourgeois qui n'avaient pas de scrupules à claquer 700€ (la console + 1 jeu) environ pour acquérir l'objet de leur rêve. Pourtant Sony avait mis les petits plats dans les grands, un stand sous les pieds de la dame de fer, une péniche qui squatte la Seine en attendant minuit, un DJ pour donner de l'ambiance (aux vues des vidéos et des différentes remarques des personnes qui étaient présentes à l'événement, le DJ était plutôt casseur d'ambiance), des consoles à disposition pour jouer, des petits fours, du champagne etc. Mais rien n'a fait, les consoles ne se sont pas vendues. Alors, est-ce que pour Sony c'est le début de la fin ? D'après Georges Fornay - PDG de Sony France - non.



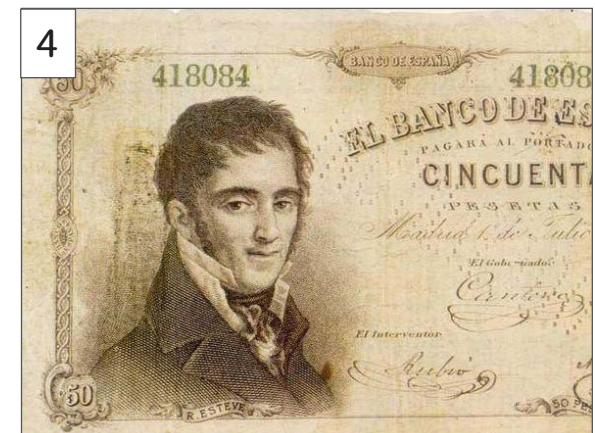
Pour Georges (2), cette soirée n'est pas représentative du futur de la console. Il aime d'ailleurs répéter qu'il y a près de 60 000 réservations en France. Autre point, Sony mise sur l'avenir avec la Playstation 3, puisqu'ils comptent sur une durée de vie de 8 à 10 ans pour leur console. Même si le prix de la console reste onéreux, ce qu'elle propose est tout de même agréable, un lecteur Blu Ray, une puissance graphique en attente de démo technique, un système de jeu online gratuit... Il y a donc du potentiel dans cette console, mais pour Sony, il va vite falloir que les joueurs s'en rendent compte. La plupart des éditeurs tiers n'ont d'ailleurs pas attendu et ont déjà commencé à se faire la malle. Les exclusivités tombent toutes les unes après les autres. On a appris la semaine dernière que DMC4 sortira aussi sur Xbox360, tout comme Ace Combat 6! Lorsqu'on sait que Ridge Racer a fait aussi des infidélités à la dernière née de Sony... sans compter les jeux phares de la console, comme la Sacro Sainte licence de GTA qui sortira aussi sur Xbox360 sans exclusivité temporaire pour Sony. Et la très juteuse série des Final Fantasy commence très sérieusement à sentir le sapin... Avec tous ces derniers rebondissements, on peut s'interroger!

En attendant, le lancement de la PS3 aura fait au moins un heureux inattendu...Microsoft ! Et je ne parle pas simplement de sourire en lisant le malheur de la concurrence dans la presse le lendemain. Non, non. Je parle de participer activement au torpillage et d'appuyer soi-même sur le bouton de tir. En effet, les marketeux de Billou ont inventé un concept nouveau et, ma foi, bien dans l'air du temps: le backbuzz (rien à voir avec le phénomène acoustique, il faut que je pense à déposer le nom, tiens...). Concrètement, ça consisterait à contrer un buzz par une autre sorte de buzz, même lieu même moment. Ainsi, lors de cette sinistre soirée PS3 sur un bateau mouche, et sur les coups de 22h, les journalistes présents qui s'ennuyaient ferme ont d'abord reçu un SMS de Microsoft leur souhaitant... une bonne soirée ! Puis, quelques minutes après, sous les yeux effarés des responsables Sony, une péniche flanquée d'immenses banderoles "XBox 360 loves you" (3) pointa le bout de sa proue pour entamer des aller-retours narquois devant l'esquif PS3. Visiblement, ils avaient tout prévu puisque quelques employés de Billou parés de sifflets mettaient sur la Seine une ambiance joyeuse qui faisait ressortir plus cruellement

encore l'aspect lugubre régnant du côté de chez Sony. De quoi faire coup double: couler l'adversaire et se faire une bonne promo à ses frais. Quant à la morale, on évitera de s'en préoccuper ici.

Pendant ce temps, à Buenos Aires... on apprend que Take Two serait à vendre (4). Si vous avez gagné à l'Euromillion, c'est le moment de dépenser votre thune. Un bon investissement quand la sortie de GTA4 approche pour la fin d'année. Mais d'ailleurs, pourquoi cette société si prolifique ces dernières années serait-elle en vente ? Certes, depuis que GTA San Andreas est sorti sur Playstation 2, il n'y pas eu de très gros blockbuster qui permette de gagner des sommes d'argent... et le développement de GTA 4 coûte sans doute bonbon. Le problème de Take two vient d'une guerre interne entre actionnaires et dirigeants. Histoire de calmer les esprits et de repartir sur un bon pied, certains dirigeants veulent revendre... bref, le grand nettoyage de printemps !

Il y a des sociétés pour qui tout va bien dans le meilleur des mondes : je vous présente Nintendo. La Wii se vend





correctement, les problèmes de stocks sont réglés (Note de Eki : parlez pour vous!) et les jeux arrivent... mais pas très vite. La remarque d'un développeur de Metroid Prime est d'ailleurs inquiétante. Le jeu sortira... quand il sera prêt! Tiens, on nous refait le coup de Duke Nukem Forever ? Alors oui, un jeu développé aux petits oignons, c'est très agréable. Mais s'il faut attendre 6 mois entre chaque jeu pour pouvoir s'éclater avec la console, ça va devenir très long. Ça rappelle de plus en plus le syndrome Game Cube. Perso, ma Wii commence un peu à refroidir. Je m'en sers quand même pour utiliser Opera, le logiciel qui permet d'aller sur internet, et j'envoie aussi des messages Wii, mais ça ne casse pas trois pattes à un canard. Et vous aussi, vous devez en avoir marre d'écrire vos messages avec le clavier virtuel de la Wii. Soyez béni, Nintendo envisage de sortir un **clavier pour la Wii (5)**. Enfin une bonne nouvelle, vous ne perdrez plus 10 minutes pour écrire un message de trois lignes.

Une dernière info vient de tomber sur les téléscripteurs, la PS3 aurait vu ses ventes chuter de 80% en Angleterre! Ma bonne dame, ça va faire mal au porte monnaie de

Sony. Heureusement qu'il a des killers app's à proposer aux joueurs afin de relancer la console comme.... laissez-moi chercher.... euh bon, là ils ont rien, mais dans un avenir proche, il devrait proposer... GTA? Ils sont mal en fin de compte. Et ce n'est pas tout... alors que les Européens n'ont pas eue le droit d'avoir un **pack avec disque dur de 20 Go (6)**, les américains viennent d'apprendre que pour eux aussi, ce pack va disparaître des rayons! Que voulez vous, Sony homogénéise sa chaîne de fabrication et de distribution. D'ailleurs, le pack de 20Go n'avait pas de connexion Wifi, ce qui a peut-être poussé les acheteurs à choisir le pack à 60 Go.

On continue avec la PS3 ! Mais ne vous inquiétez pas, c'est normal quand il y a de la nouveauté, on n'en veut pas spécialement à Sony, hein ! Et cette fois c'est même – presque – en bien. Car la société nipponne (peut-être suite à la chute des ventes), a finalement revu sa copie concernant le retrogaming (vous savez, le principe de pouvoir jouer sur PS3 à des jeux sortis sur PS1 ou PS2). Jusqu'ici sujet tabou et honni qui pouvait vous valoir la pendaison façon Saddam, la question serait désormais

moins sensible. En effet, il sera enfin **possible de jouer sur sa PS3 aux jeux PS1 (7)** et ce, sans passer par la PSP ni aucune autre manip que la mise à jour du firmware. Bon, douchons tout de suite vos ardeurs, il faudra quand même récupérer ses jeux PS1 sur le Playstation Store et attendre le 26 avril pour que ceux-ci soient rendus compatibles avec la PS3... Mais comme une bonne nouvelle qui en cache une mauvaise ne vient jamais seule, sans une autre bonne, on se consolera en se rendant sur le portail Game Archives pour y lire que le catalogue des jeux compatibles devrait "s'étendre à d'autres formats, pas seulement la PS1"...De quoi commencer à rêver d'une PS3 qui ne bride plus ses aînées et ne prend plus les fidèles de Sony depuis 10 ans pour de simples vaches à lait...

Bon, comme je n'allais pas vous parler de la Xbox Elite trois semaines en retard; ni des derniers salons dont vous ne manquerez pas d'avoir eu vent par d'autres sites, j'ai décidé de clore ce Carnet de Bord par des charts nippons ! Les plus frais, ceux de la semaine dernière. Non, ne me remerciez pas, je sais que ça vous remplit de joie... Depuis qu'Eki est au Japon,

nous sommes tenus de diffuser au moins 40% d'infos ayant trait au pays. Bon alors nos amis du soleil levant, à quoi jouent-ils ? Tout simplement à Phoenix Wright, comme nous. Mais attention, pas celui qu'on se tape ici en Europe. C'est donc plutôt **Gyakuten Saiban 4 (8)**, le nouvel opus DS super bien noté par la presse du coin, qui anime leurs soirées. Avec 251 000 ventes en 6 jours, l'avocat préféré des joueurs explose Mario Vs. Donkey Kong 2 et ses 90 000 cartouches. En troisième place vient...Wii Sports. Comme quoi les japonais ne sont pas forcément des fanas de la mode passagère. Au total depuis décembre, le jeu dépasse quand même les 1,3 million d'exemplaires. Autre jeu non sorti chez nous, Professor Layton and the Strange City pointe en 6ème place (26 000) derrière Yoshi's Island DS et le très moyen Wii Play mais devant l'insondable More English Training. Les 7 premiers sont des jeux Nintendo (DS/Wii). Et la PS3 dans tout ça ? Et la Xbox 360 ? Visiblement elles n'ont encore aucun fer de lance qui dépasse les 20 000 ventes. 8 jeux Nintendo sur 10, du base-ball, du Mario/Yoshi et de l'entraînement cérébral: on est bien face à un chart japonais. C'est Eki qui va être content!



HYPE

gta IV



Hum, en cette fin de week-end de Pâques, je décide de passer mes dernières heures de week-end à la rédaction de ce Hype. Malheureusement pour moi, ce n'est pas gagné pour que j'arrive à compléter cette rubrique. Oui, car depuis quelques mois déjà, les news sur le jeu vidéo ne sont pas trépidantes. Que des annonces de jeux déjà sortis, que des suites d'opus qui marcheront en grande partie parce que leurs prédécesseurs ont fait un tabac. Je comprends donc pourquoi notre pauvre Meego s'est retrouvé à l'hôpital psychiatrique il y a quelques mois, pas de moments forts, tendance, qui font rêver le gamer. J'espère que je ne sombrerai pas non plus dans la folie !

En attendant une névrose, je vais commencer par le jeu phare, celui qu'on attend depuis des années, depuis la sortie de San Andreas ! Celui qui a fait mouiller des millions de caleçons. Je veux bien sûr parler de **GTA 4**. Alors ce premier trailer ? On va incarner un Russe prénommé Nico Bellik qui a comme terrain de jeu New York (ou Big Apple pour les intimes). Graphiquement c'est de toute beauté, avec une ville gigantesque, vivante, des effets de lumière très sympatoches. L'animation du personnage évoluera par rapport au relief du terrain. Mais le jeu ne permettra pas de piloter des hélicos ou avions, et, corollaire, le terrain de jeu sera limité à la ville.

Pas question de partir en balade dans la campagne! Voilà les toutes dernières infos qui viennent de tomber!

Pour le reste, il va falloir attendre un prochain communiqué de presse, ou tout simplement attendre le 19 octobre, sortie du jeu en Europe. D'ailleurs, pour les heureux possesseurs de console Next Gen, il n'y aura pas de jaloux, le jeu sortira sur PS3 et XBOX360 ! Seul le mode online fera la différence.

Alan Wake reste bien mystérieux. Depuis des mois, les développeurs nous noient sous des vidéos montrant le potentiel du moteur graphique du jeu, assaisonnant des screenshots qui claquent la rétine, nous donnant une envie farouche de passer à la suite, le pad en main. Mise à part que le jeu est divisé en plusieurs épisodes, comme une série, on ne sait pas encore grand-chose... Il faudra apparemment résoudre plusieurs énigmes à chaque chapitre. L'ambiance sera une sorte de thriller psychologique où le personnage sera dans un univers un peu perturbé, rappelant un certain Silent Hill. Certes, il n'y a pas de brouillard, ni de bestioles en tous genres ! Mais il y a cet univers, et ce personnage qui part à la recherche de sa femme....

L'industrie du jeu vidéo semble stagner dans les suites à répétitions, qui viennent certes arrondir les fins de mois des développeurs et éditeurs, mais qui ne font, à force, pas vraiment progresser les choses dans le bon sens. Pour l'ajout d'une arme ou d'un véhicule, d'une phase de jeu supposée inédite, les développeurs vont nous vendre un jeu 60€ en affublant leur titre d'un 2. Eh bien, un titre qui a été une bombe lors de sa sortie en 2004, un mini échec dans son deuxième opus (ce que les gars de Bungie ont eux-mêmes avoué) revient dans un troisième volet sur Xbox 360. Je veux bien sûr parler de **HALO 3**, le blockbuster de Microsoft, celui qui devrait vendre quelques consoles en plus.

Halo a été une claque cosmique, un univers prenant et des graphismes à la hauteur qui imposaient le respect pour l'époque. Malheureusement, l'itération suivante a été de moins bonne qualité, un début explosif, mais une fin qui fait un pschiittttt retentissant ! Les développeurs ont été pris de cours. Eh bien, pour Halo3, je suis très sceptique. Techniquement, on nous





resident evil umbrella chronicles



resident evil 4

promet monts et merveilles, une IA comme on ne l'a jamais vu, des maps immenses, des nouvelles armes, etc. Bref, le discours classique dont on se méfie comme de la peste. Mais une chose est déjà sûre, graphiquement, la révolution attendra. Oui, le jeu est beau, mais loin de vous décoller le cul du siège. D'après les screenshots qui circulent sur le net, c'est plus du Halo 2 que du Next Gen. J'entends déjà les fans criant au scandale. Enfin, pour le moment, seul le mode multi joueurs sera proposé en bêta pour le mois de mai. Ainsi, des milliers de fans pourront tester la bête, essayer le moteur physique et voir si tout cela est si novateur qu'on aimerait le voir.

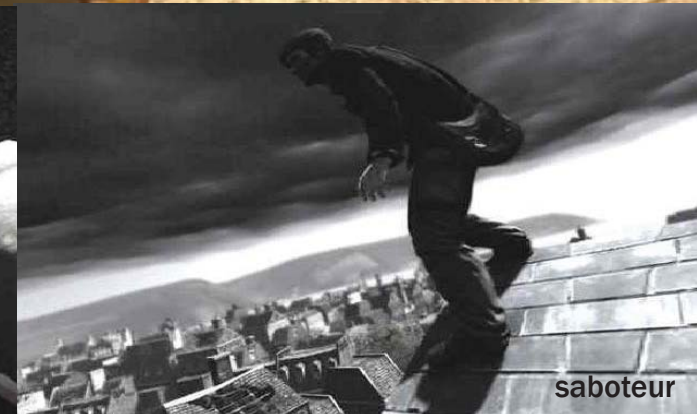
Resident Evil sur Wii, ça va être une vraie histoire d'amour. Capcom (numéro 1 des suites et autres remakes) vient d'annoncer la venue deux jeux : **Resident Evil**, **The Umbrella Chronicles**, qui sera un "nouveau" Resident Evil. A la sauce Gun survivor avec une grosse partie des décors explosable, et la plupart des personnages au menu de cette version inédite, oui... inédite. Le moteur devrait être correct puisque Capcom a repris celui de Resident 4 Game Cube.

Autre jeu annoncé par Capcom, et là, on revient dans les travers de la société : une réédition de **Resident Evil 4**. Eh oui, rien que ça, le jeu sorti il y a deux-trois ans a le droit à se refaire la cerise pour la version Wii. Mais quoi de neuf dans cette grande arnaque... euh réédition ? Techniquement, pas grand chose, les bonus, c'est-à-dire les trucs qui ont été rajoutés dans la version PS2 qui manquaient dans la version GC originale. Alors quoi d'autre ? Une nouvelle manière de jouer !!!! Oui je vous jure, avec la Wiimote.... on s'en serait pas douté... A nous les gesticulations devant la télé, les pan-pans en mimant le flingue pour tuer tous ces méchants à l'écran. Bonjour l'arnaque !

Puisqu'on parle de Capcom, l'éditeur vient aussi d'annoncer la suite de Dead Rising, Dead Rising 2 (oui, ils ne se sont pas trop foulés sur le titre!) et le jeu devrait sortir sur Xbox360 bien sûr ! Voilà, rien d'autre à signaler pour le moment chez Capcom. En même temps, 3 suites de jeux en moins d'une semaine, ça demande de la pratique. Ils deviennent experts en la matière... difficile pour autant de cracher sur Capcom tant ils ont su, par moments, aussi innover et réinventer la roue (Resident Evil 4 étant l'exemple le plus probant). À quand leurs prochains « nouveaux » titres ?

Enfin, on va terminer ce Hype par un jeu qui m'a titillé l'esprit (et Dieu sait que c'est rare actuellement) en matant les premiers screenshots. Ce jeu, c'est **Saboteur** de Pandemic. Saboteur vous met dans la peau d'un résistant français qui va foutre le plus de désordre possible dans l'armée allemande. Le jeu est un mélange d'action - infiltration. Les premières images donnent envie de s'y mettre. Même si le jeu utilise un sujet récurrent, (la seconde guerre mondiale, bordel, les gars, il faut passer à autre chose...) le peu qu'on en a vu donne sacrément envie.

J'attends la première vidéo pour voir ça en mouvement. Le jeu est prévu pour 2008, on a le temps d'aller s'entraîner au stand de tir avec sa kalash avant d'exploser à la pelle, encore, des trouzaines de Nazis.





gothic 3

gothic 3

pc

J'avais envie de prendre un mage. Ca me tentait bien, les sorts d'invocation avaient l'air plutôt classieux. Conclure des pactes sataniques, ça pouvait être fun, à défaut d'être très original. Mais là, je le sens moins tout à coup. Ouais, maintenant que mon perso, je l'ai de visu, je crois que ça ferait pas très crédible, un mec spécialisé en sorts avec des bras gros comme des poutres. Je me suis dit : bon, tu vas faire un rôdeur. Peut-être pas super original, mais tant qu'à faire du med-fan... Il paraît que la chasse peut devenir une activité à part entière dans ce monde. Obtenir soi-même sa nourriture, ses armes, ses vêtements, maîtriser l'art du tanage de peaux. L'autarcie quoi. Manque de bol, les mammifères, c'est un peu les créatures les plus dangereuses du jeu. Le genre à enchaîner les coups sans que tu puisses te relever. Je me suis dit : de toute façon, les rôdeurs, ça pue le bobo-playing. La vraie classe, c'est d'être un voleur. Genre maître du décapsulage de Cro et du vol à la tire sur les étagères de superette. Et ça aurait pu être fun, s'il y avait eu à faire au moins un peu gaffe à pas se faire choper. Mais comme les portes sont déjà ouvertes quand on veut les forcer, et que les miliciens ne disent jamais rien quand on s'enfuit en courant, des bijoux cachés jusque dans la barbe, ben finalement, on se dit que ce n'est pas une carrière très très palpitante.



Alors, finalement, j'ai trouvé ma vocation, le truc que personne ne fait jamais dans un RPG, surtout med-fan : guerrier. Guerrier, c'est original. Guerrier, c'est la classe. Guerrier, c'est la subtilité et le roleplay assuré. Un choix libre, sans contrainte, et tellement satisfaisant. Voilà qui donne envie de s'impliquer dans le jeu, c'est clair.

Bon, les sarcasmes, ça va un temps. Faudrait quand même aussi parler de ce qui fait la FORCE de Gothic 3: à savoir son CARACTERE, sa RUSTICITE. Gothic 3 ne fait pas dans le maniérisme voyez-vous. C'est donc une grosse erreur que de le comparer à Oblivion par exemple, une mauvaise habitude dont il faudrait totalement se débarrasser d'après certains RP. Gothic 3, c'est en effet d'abord et surtout le retour aux sources du rpg le plus brut. Un monde où les sangliers peuvent être employés comme

des machines de mort pour décimer un camp de rebelles tout entier. Un monde où les cadavres de vos ennemis flottent en suspension, marque de réalisme s'il en est. Un monde non manichéen, où l'assassinat d'une patrouille militaire orc ne finit jamais par s'apprendre. Bref, l'univers de Gothic 3 est TERRIBLEMENT ADULTE et l'on ne cesse d'ailleurs de s'étonner que les développeurs aient même compris qu'il importait peu de rivaliser avec le rpg-qu'il-ne-faut-point-nommer, s'il le supplantait question fond. Qu'importe donc ses graphismes aux couleurs ternes, ses textures mal dégrossies, ses ralentissements incessants et ses plantages continuels. Qu'importe les effets de superposition d'images involontaires et l'étonnante capacité du personnage à devenir invisible. Tout cela, les joueurs de RPG savent en faire abstraction. Parce qu'un vrai rôliste, ça se contrefout d'avoir un frame-rate plus

lent qu'un projecteur de diapo. Il doit être prêt, par amour du genre, à sacrifier l'intégralité de ses économies dans l'achat d'une nouvelle machine qui réduira les temps de chargement d'une demi-heure à 10 minutes.

Certains lecteurs, après un tel déluge de mauvaise foi, ont peut-être conclu que je n'aimais pas Gothic 3. De

ça lui va plutôt bien, puisque c'est un vrai fanboy. Le genre à venir me tanner pour que je visionne la « fameuse » video diffusée sur YouTube où je ne sais quel nerd démontre qu'enchaîner les sangliers au gourdin, c'est possible, après un mois d'entraînement. Le genre à avoir les yeux qui brillent dès qu'on a le malheur de prononcer un mot commençant par un G. La semaine dernière, il a

force de me bassiner pour que je joue encore une journée de plus, façon « ensuite ça devient vachement mieux », ce type a fini par éveiller en moi quelques doutes. Etait-il possible qu'on puisse être tellement convaincu par un jeu dépourvu de la moindre qualité ? Oui, je l'avoue, j'ai été faible. J'ai décidé d'y retourner. L'aventure m'appelait à nouveau, mais cette fois-ci, ce n'était plus l'envie de



Gothic 3 essaye tant bien que mal de repomper le pseudo RPG à la mode en ce moment, c'est à dire le très médiocre, la palme d'or de la poudre aux yeux, j'ai nommé Oblivion. Normal, après tout. Les concepteurs de Gothic 3 ne sont pas des larves : ils estiment sûrement que faire moins bien n'est pas permis, dans quelque domaine que ce soit. Mais, entre nous, même s'il était très laid, Gothic 3 resterait bien plus intéressant que n'importe quelle bouse bourrée de shaders. Encore faut-il pouvoir passer la barrière des apparences... Généralement, à partir de 5 ans, c'est faisable.

fait, mon aventure se serait certainement arrêtée aux dix premières heures de jeu si je n'avais pas rencontré Gothicman. Oui, avant de continuer, il faut que je vous parle d'une rencontre cruciale, qui a sans doute changé le cours de mon existence. Gothicman, je l'appelle comme ça parce que je ne me souviens jamais de son prénom. Et

même acheté une immonde statuette collector, un truc en plastique de 60 cm de haut vendu plus de 40 euros. Et bien sûr, il s'est acheté un nouveau PC exprès pour pouvoir jouer à Gothic 3 « dans des conditions optimales » ... juste avant de se faire licencié, le pauvre. A force de venir me voir, de me parler jusqu'à plus soif de son RPG, à

vivre une belle épopée qui m'animait, mais celle de découvrir qu'est-ce que ce type avait bien pu trouver à cette version bêta hâtivement commercialisée.

Dans les premiers temps, ce fut loin d'être une partie de plaisir. Pour éviter les zones sauvages, que je savais

hautement périlleuses, en raison des animaux communs qui y vivaient, je décidai de passer un maximum de temps dans les villes. Je devins un spécialiste des combats dans l'arène, remportant trophée sur trophée. Une tâche assez fastidieuse, qui donnait le sentiment de faire du surplace. Peu importait la ville, peu importait l'adversaire, un combat en suivait un autre, m'apportant progressivement une certaine considération auprès des orcs, mais aussi des ashashins, le peuple du désert. Devenu plus confiant en mes capacités, je rentrai alors au service des orcs. Certains appelleront cela de la trahison, pour ma part, il s'agissait de lucidité, la position de forces de ces derniers étant indiscutable.

On m'envoya dénicher des groupes de rebelles. Je perçai à jour plusieurs complots, soit en démasquant des espions déguisés en serf, soit en m'infiltrant dans les organisations résistantes pour mieux les dénoncer par la suite. J'étais ainsi parvenu à obtenir une place de confiance quand une étrange soif de liberté me prit soudain. Pas question de la réprimer cette fois-ci. J'abandonnai la voie des armes, et partis arpenter le continent de Myrtana. Les déserts Ashashins m'attiraient particulièrement. Mais pour les atteindre, il fallait passer par des forêts peuplées de sangliers et gravir de nombreuses montagnes escarpées.

J'appris à prendre des voies de traverse, évitant les pistes que je savais empruntées par les bêtes sauvages. Lorsqu'un tigre aux dents de sabre ou un insecte volant fondait sur moi, je prenais la fuite et le semais dans les

fougères. De temps à autre, je tombais sur un campeur. Nous échangeons alors des peaux, de l'eau, ou de la nourriture et passions la soirée assis au coin du feu, à échanger nos récits de voyage. Parfois, l'un d'entre eux me transmettait son savoir-faire.

C'est ainsi que je découvris l'art du tir à l'arc et sa grande efficacité contre les loups. Le parcours fut de longue haleine, mais progressivement, j'eus ainsi l'impression que ces territoires sauvages finissaient par m'accepter. Je m'étais plié docilement à certaines règles, avais appris à jauger mes adversaires du premier coup d'oeil, et savais où trouver les denrées nécessaires à ma survie, même dans les régions les plus arides : bref, je découvrais enfin la vraie richesse de ce monde. Et comprenais qu'on ne pouvait en faire l'expérience qu'au terme d'un véritable chemin de croix, ponctué d'innombrables frustrations.

Gothic 3 fait en effet partie de ces jeux conçus pour tenir à l'écart les moins endurants, les faibles, les peu entreprenants. Avec lui, développer son personnage redevient un sport de combat. Un sport douloureux, souvent désagréable, mais au terme duquel se forment de véritables liens entre le joueur et le monde qu'il habite.

Où la moindre compétence acquise est une victoire remportée sur la mort. Où le moindre point de réputation obtenu implique des heures de travail et de zèle. Ici, il ne s'agit plus en effet de dompter l'univers, de le soumettre à sa volonté, mais d'apprendre à s'y faire une place. A la hache, les mains couvertes d'ampoules, le front taché





de sueur. Ou à force d'arguments, de démonstration de serviabilité et de paroles rassurantes. Dans Gothic 3, on se bat non pour la gloire, mais pour la reconnaissance ; non pour la fortune, mais pour la survie.

Autant dire qu'y jouer vaut pour une grande remise en question de ses habitudes de joueur. Pour y progresser, il faut déjà accepter de se débarrasser de son orgueil, de son désir de toute-puissance et de sa soif d'immédiateté.

Car là-bas, les choses se font lentement.

D'un certain point de vue, Gothic 3 ramène donc à la baisse les prétentions du joueur. D'un autre cependant, il accorde au moindre succès une dimension nouvelle, riche d'enseignement. Gothic 3 ne donne rien, il faut tout lui arracher à la force du poignet. Certes, on ne pourra jamais vraiment lui pardonner sa courbe de difficulté incohérente, ni cesser de pester devant ses innombrables

plantages. Reste qu'il est sans doute l'un des rares titres à montrer la vraie signification du mot endurance.

En cela, il exploite l'une des grandes forces du RPG, à savoir le souffle, la capacité à tenir, mais aussi à s'enrichir sur la longueur. Très lent à se mettre en mouvement, Gothic 3 est un colosse au visage hirsute, sans grand pouvoir attractif immédiat.



On le dirait même rebutant.

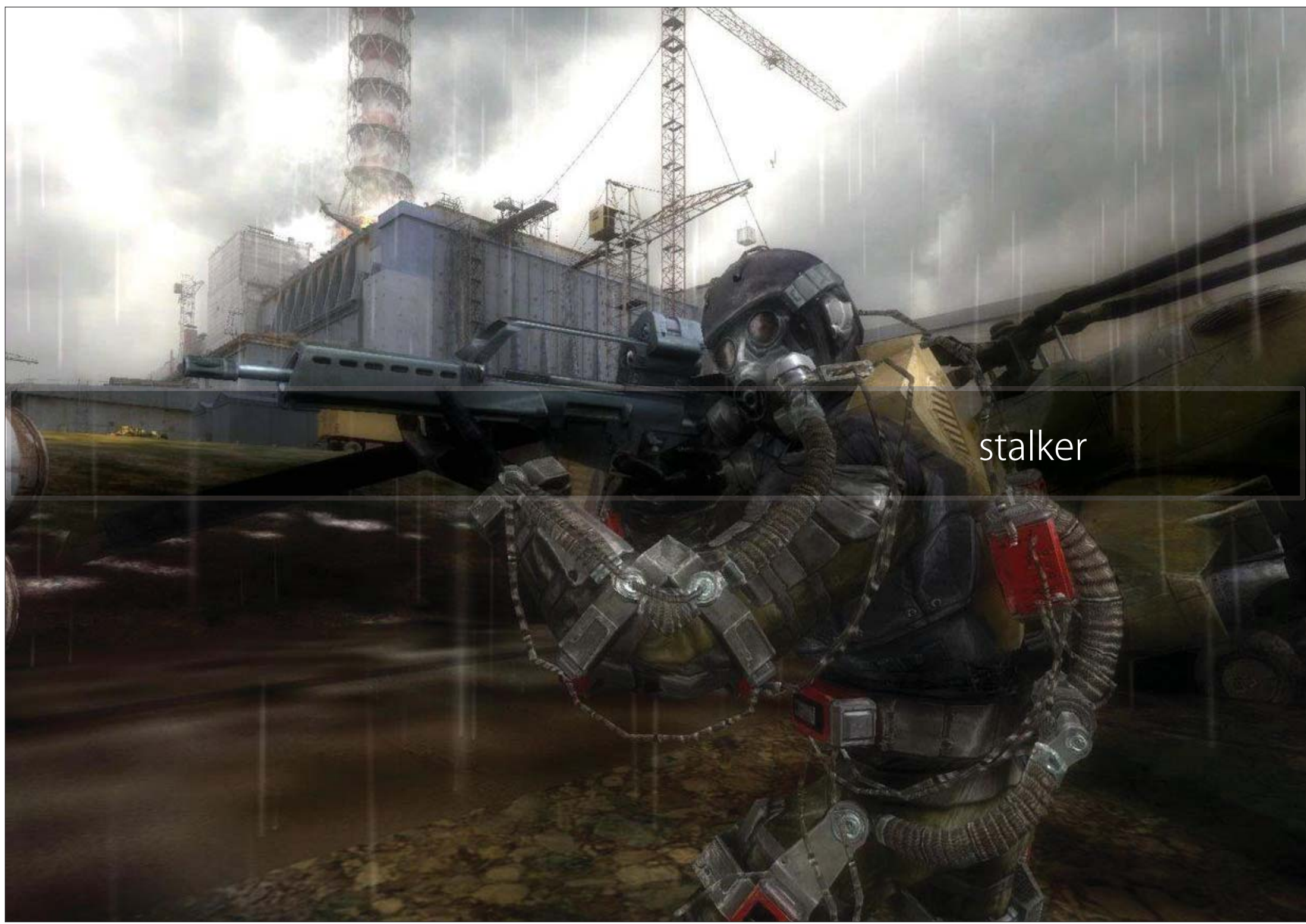
Mais, passé les trente premières heures de jeu, il se met alors inexorablement en marche et s'avère capable de charmer en profondeur. Preuve en est alors du plaisir qu'on peut éprouver à simplement s'asseoir sur un banc pour fumer une pipe, ou aiguiser sa lame entre deux combats : des actes gratuits, sans véritable utilité, et qui pourtant s'imposent d'eux-mêmes, au moment où l'on comprend enfin que oui, Gothic 3 est bien le survivant que l'on attendait, ce RPG venu du fond des âges pour réveiller en nous ce talent trop peu souvent sollicité : la persévérance.

Trop souvent catapultés sur des rails dont il est impossible de s'écarter, ou rassurés par un attirail de compétences particulièrement exceptionnel, nous oublions que l'effort, lorsqu'il est récompensé de succès, engendre ses propres formes de satisfaction et de plaisir.



Pullover





stalker

stalker

pc

Eh bien on peut dire qu'on l'aura attendu celui-là ! 5 ans qu'il est annoncé... et puis hop, un beau matin de mars, le voilà qui débarque dans nos rayonnages. Comme quoi tout arrive ! Après Prey, encore une arlésienne qui voit le jour... ça laisse bon espoir pour Duke Nukem Forever vous ne croyez pas ? Bref, nous ne sommes pas là pour tirer des plans sur la comète, mais pour parler de ce FPS/RPG développé par GSC GAMEWORLD et édité par THQ, à savoir, pour ceux qui ne l'auraient pas reconnu, S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Tchernobyl. Attendre si longtemps valait-il le coup ou avez-vous eu bien fait de vous désintéresser totalement du jeu ?

S.T.A.L.K.E.R. perdu en Ukraine

Une ombre file dans la nuit à travers la pluie battante qui s'abat sur la zone, crée en 2012, 6 ans après la seconde et encore plus meurtrière explosion de Tchernobyl... la lumière des phares peine à percer le voile dense que forment les gouttes de pluies tombantes d'un ciel déchiré par les orages. Le tonnerre gronde, le conducteur se concentre pour tenter d'apercevoir la route et ne pas perdre son précieux chargement composé de cadavres à la limite de la putréfaction. Soudain, le camion explose et les corps sont propulsés... au petit matin, un groupe



vient fouiller les lieux et vous retrouve, encore vivant, mais amnésique : sans nom, sans aucune idée de ce que vous venez faire dans ce merdier, mais avec un simple tatouage sur le bras et un message sur votre PDA « Kill Strelak ». C'est à partir de ce moment que, après avoir été soigné par un médecin au nom aussi évocateur qu'une bonne vodka de là-bas (Sidorovich), l'aventure commence... « Quisuis-je, où vais-je, dans quel état j'erre » (mouahahahaha) sont autant de questions auxquelles vous devrez trouver réponse !

S.T.A.L.K.E.R. de « trekker »

Tu es jeune, tu es beau, tu aimes marcher ? Le trekking c'est ton truc ? Ça tombe bien, puisque tous les déplacements sur la carte (environ 30 km²) se feront exclusivement à pied... oui, oui, à pied dans ses rangs... ce petit détail

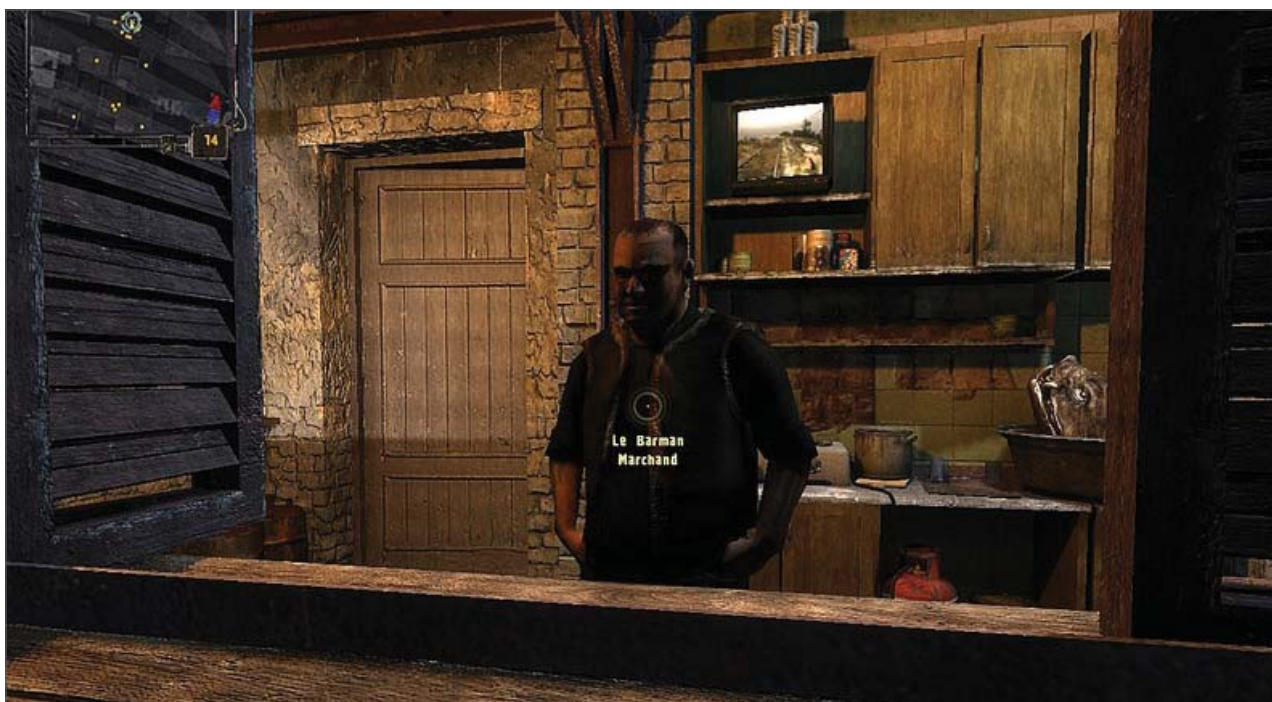
à son importance puisque, comme dans tout bon RPG, S.T.A.L.K.E.R. propose de vous faire réaliser des missions... et le soft en comporte un bon paquet : de la quête principale aux petits boulots que vous pourrez trouver à droite et à gauche, il faudra se coltiner des déplacements, des allers, des retours et cela de manière incessante. Il ne faut pas être fainéant... surtout que la zone que vous traverserez n'est pas aussi accueillante qu'un Club Med : animaux et mutants féroces, anomalies dangereuses et mortelles, mercenaires, pillards et soldats sans foi ni loi... tout le monde est prêt à vous tomber dessus et les amis sont rares. Le débutant pourra d'ailleurs être rebuté pendant les 3 premières heures de jeu tant la difficulté est élevée (enfin pour peu que l'on ne se mette pas en niveau débutant) : en effet, vous commencez avec votre couteau et une pétoire infâme qu'on ose appeler

« flingue »... bref, la première mission consiste à nettoyer une base adverse. Le Kevin habitué aux FPS consoles foncera comme un dératé et s'apercevra rapidement que son arme est peu précise, même en utilisant le viseur, et que les ennemis ne tirent pas trop mal (on va y revenir). De plus, lorsqu'il crèvera, alors qu'il pensait être planqué, à cause de l'hémorragie déclenchée par ses blessures

ou aux sons que l'on entend... on retrouve un peu de ce sentiment qui nous gagnait, enfin les plus vieux d'entre nous, en jouant au cultissime FALLOUT 2.

Je me suis un peu écarté des mécanismes de jeu, mais ceux-ci, des plus classiques, offrent pourtant des variantes intéressantes. Ainsi, la première mission peu se

un dératé tout en courant pour aller se planquer dans un coin... Cependant, attention à ne pas non plus vous cacher n'importe où : choisir pour refuge un repaire de chiens mutants peut s'avérer être une erreur fatale. Les premières heures de jeu sont donc assez chaotiques et l'on peste contre la faible puissance des armes, le manque de munitions et le manque de « medikit ». Et puis, au fur



C'est mon boulanger dans STALKER. Il s'appelle Dimitri, aime la vodka des mines de sel et les femmes poilues à forte poitrine. Chaque jour, je vais chercher mes petits croissants radioactifs chez lui. D'ailleurs, si vous êtes de passage, je vous conseille fortement sa tarte au plutonium, un vrai régal à partager en famille. Oui, comme ça, sur la photo, il n'a pas l'air très jouasse, mais c'est compréhensible : ce matin, il a dû flinguer deux gosses qui voulaient lui piquer sa farine. A cause du sang sur le paquet, il a jeté avec regret sa belle poudre blanche. C'est pour ça qu'il n'y a pas de pâtisseries aujourd'hui. Tant pis, je reviendrai demain.

ou à cause de la zone radioactive dans laquelle il s'était réfugié, il est probable qu'il s'énervait un peu et s'écriait « tro naz se je ! Je revais joué avec mon pad sur Call of Duty 3 »... En effet, tout ou presque est hostile dans S.T.A.L.K.E.R. Il faut constamment faire attention à l'endroit où l'on met les pieds, aux personnes que l'on aperçoit au loin

résoudre de différentes manières, du moins en théorie : en appelant des renforts, en s'infiltrant dans le dos des adversaires pour les poignarder et récupérer leur matos, en fonçant comme un bourrin, ou en tentant d'attirer les ennemis dans les « anomalies » qui entourent le camp... En pratique ça se finit souvent à tirer comme

et à mesure que l'on progresse, l'inventaire grossit et l'on atteint rapidement la limite de poids (50 kg max... de 50 à 60 on ralentit, au-dessus de 60 on ne peut plus marcher) : il faut donc, comme dans tout bon RPG (et oui encore ce côté RPG), classer, choisir et rejeter certains objets. Classiquement on trouve des armes, des munitions, des

soins, mais aussi de la bouffe, des artefacts et de l'alcool de patate qui défonce et fait voir trouble tout en soignant les radiations... Ceux-ci peuvent être équipés sur votre personnage (mais attention aux radiations) pour booster ses capacités ou être revendus en ville.

Pour le reste, c'est du classique : on avance, on s'équipe d'une arme, on vide ses douilles... rien de très original si l'on excepte l'ambiance excellente.

Usine à gaz ?

Puisque l'on parle d'ambiance, évoquons tout d'abord la qualité soignée des graphismes qui, malgré l'âge, restent tout de même plutôt jolis ! Mention spéciale pour le ciel, la gestion du cycle jour/nuit et de la météo qui sont vraiment soignés et détaillés. Les modèles de monstres et de personnages, malgré une raideur dans le déplacement et un côté un peu cubique rendent également pas mal. Côté décors, c'est plus que sympa : on évolue entre des campagnes verdoyantes, des villes ravagées et déchiquetées, des bars glauques et des usines grises et rappelant un peu la zone industrielle de Roubaix (NDR : Ou celle de Dunkerque, au choix)... Le côté photoréaliste mis en avant pendant la promo du jeu n'est presque pas exagéré et l'arrivée finale aux abords de la centrale a vraiment quelque chose de prenant.

Cependant, tout cela à un prix : en effet, même si S.T.A.L.K.E.R. accuse du retard sur certains points (les explosions notamment), il pompe autant que le dernier 4x4 BMW ou qu'une secrétaire de la maison blanche... Même sur une machine de tueur (1600*1200 sur Intel

Dual Core E6600, 2Go DDR Corsair, GeForce 8800 GTX), activer les « effets directx 9 » (l'éclairage dynamique complet) a pour effet de faire passer le nombre de FPS de 60 à 23/25... assez édifiant... D'autant plus que même si j'ai été particulièrement bluffé par l'ambiance graphique, le jeu n'a rien d'impressionnant visuellement, surtout comparé à un futur Crysis ! Il faut tout de même noter que l'optimisation n'est pas si catastrophique et sur une machine nettement moins puissante (Athlon Xp3200 +, 2go DDR, GeForce 6800 GT Ultra) le jeu tourne sans problème avec quasi tout à fond (sauf les éclairages) en 1024*768. Bref, pensez à essayer de gagner quelques FPS en réduisant par exemple la distance d'affichage ou supprimant les éclairages dynamiques qui sont, pourtant, du plus bel effet !

Niveau bande-son, rien de bien exceptionnel concernant les musiques : elles sont discrètes et se calquent sur l'action. Les PNJ parlent en Russe et vivent leur vie scriptée en discutant, jouant de la guitare ou picolant. Pendant les combats, les armes claquent, pétarades, les monstres et les humains crient... bref c'est sympathique. Le son est d'autant plus important qu'il est quasi indispensable pour repérer à quelle distance vous vous tenez d'une anomalie (des pièges environnementaux mortels).

A noter, il semblerait que sur certaines cartes son (sur une Creative ZS Video Editor notamment), le jeu soit bloqué en stéréo malgré activation de l'EAX... dommage lorsque l'on sait à quel point l'environnement sonore est important pour l'immersion.





T.M.N.T. : Tchernobyl Mutant Nuclear Tueur

Allez hop, un petit tour du côté des combats ! Eh oui, il ne faut pas l'oublier, S.T.A.L.K.E.R. est avant tout un FPS matiné de RPG ! On se bat donc régulièrement, très régulièrement, voire parfois trop régulièrement... Heureusement, le jeu propose une sacrée quantité d'armes ! Plusieurs flingues (le modèle silencieux, mon préféré), plusieurs fusils, plusieurs fusils mitrailleurs, des grenades, des lances roquettes, etc. Néanmoins,

pas d'arme blanche hormis votre fidèle couteau. Mais là où le soft frappe très fort, c'est dans la possibilité de customiser ses armes ! On prend vraiment son pied, ça renforce l'aspect RPG et c'est plutôt pratique de pouvoir rajouter une lunette de visée sur un fusil. D'autant plus que vous allez tirer un max ! Les ennemis sont souvent nombreux et le jeu ne prend pas le temps de s'apitoyer sur votre sort : des flots de soldats, des meutes de cinq ou six chiens seront le minimum que vous devrez

affronter... et je ne vous parle pas des autres créatures atroces qui hantent les sous-sols de ce petit coin de paradis ! Heureusement que l'IA est aléatoire, sinon le jeu serait vraiment infaisable : en effet, chose étrange, et cela même après le premier patch, les ennemis sont soit hyper balaises, vous repérant dans le noir à 500 mètres, soit complètement cons et, dans ce cas, il est possible de les aligner à 15 mètres dans le dos sans que leurs potes ne bougent le petit doigt... étonnant, non ? Cependant, et comme je le disais un plus haut, lorsqu'ils vous ont repéré ça ne rigole plus : il faut donc se planquer ou, mieux, les contourner pour les abattre en prenant un minimum de risques et en gâchant le moins de munitions (le headshot sera ton ami...).

Boulette russe

Malgré toutes ces qualités, S.T.A.L.K.E.R. n'est malheureusement pas exempt de défauts. La liberté laissée au joueur est toute relative... certes, vous pouvez aller explorer les alentours, mais vous vous apercevrez rapidement que le terrain de jeu est enserré dans des mini-zones que vous ne pourrez franchir qu'après avoir réalisé tel ou tel objectif ou après avoir récupéré tel ou tel objet... de facto, vous serez donc obligé de mener à bien les objectifs de la quête principale pour pouvoir avancer.

Le nombre des missions secondaires est certes élevé, mais leur intérêt relatif (toujours la même chose : aller tuer un tel, aller chercher tel truc) associé au fait qu'il faille parfois aller à l'autre bout d'une zone puis revenir

à son point de départ, occasionnant alors des allers-retours incessants, finit rapidement par lasser. Enfin, l'IA médiocre dans la grande majorité des cas, la faible durée de vie de la quête principale (comptez de 12 à 15 heures), l'absence de sauvegarde automatique, la gestion simpliste de l'inventaire et toutes les petites choses que j'ai préalablement évoquées font de S.T.A.L.K.E.R. un jeu correct et amusant, mais qui ne se placera pas au panthéon des jeux marquants...

Pourtant, le jeu séduit par son ambiance, l'obligation d'être sans arrêt sur ses gardes pour survivre. Ajoutez à cela qu'il y a 7 fins à voir, et vous serez obligés de recommencer le jeu d'autant de manières différentes...

Ce n'est pas encore le jeu qui me fera désinstaller FALLOUT 2 mais on s'en rapproche !



Lestat





phoenix wright 2

phoenix wright 2

nintendo ds

Il n'y a pas si longtemps, Jika vous parlait avec bonheur de ses premières expériences d'avocat à la barre avec le désormais célèbre Phoenix Wright sur DS. Voilà notre héros aux cheveux pointus de retour sur DS (Phoenix, pas Jika)··· Sachez cependant que la petite console n'est pas la seule à héberger la série, vu que Phoenix Wright sortira aussi sur Wii et que plusieurs épisodes sont aussi dispos sur PC. Au Japon en tout cas.

Bref, après la critique favorable de l'ami Jika, je m'étais à mon tour procuré la DS et le jeu en question – et après de longues heures passées sur le titre, j'avais refermé la console avec une certaine satisfaction.

Un bon petit jeu, quoi.

Son principal défaut était de devenir trop prévisible. En effet, on se rendait rapidement compte que les coupables se trouvaient toujours parmi les témoins et qu'il suffisait en fait de les démasquer pour gagner le procès. Et vu le faible nombre de témoins, on devinait aisément qui était le criminel.

Chose relativement rare dans la réalité, quand on voit le nombre de procès où les criminels ne sont jamais



retrouvés. Mais bon, ça reste un jeu. L'affaire consistait simplement, en fait, à trouver les indices qui permettraient d'inculper les malfaiteurs.

Chose particulièrement bienvenue, le premier épisode sur DS se terminait en apothéose avec un chapitre bonus qui, non content de rallonger considérablement la durée de vie, introduisait de nouveaux mécanismes dans la résolution d'énigmes, par exemple le fait de pouvoir regarder son inventaire en 3D et de chercher, en faisant tourner les objets, d'éventuels indices non visibles au premier abord. Je me réjouissais donc à l'idée que le deuxième épisode reprendrait ces ajouts tout en continuant dans la série des énigmes bien ficelées.

Merde alors.

Tout d'abord, ces ajouts tardifs du premier épisode n'ont pas transpiré du tout dans le deuxième, et c'est avec un système des plus classiques qu'il faudra retrouver les assassins. Totalement classique ? Pas complètement, en fait. Une petite nouveauté fait son apparition.

Comme vous le savez, le jeu se déroule en deux phases : tout d'abord, la recherche d'indices concernant le crime ou le meurtrier, à travers les endroits où l'affaire s'est déroulée.

Ensuite, une fois que tous les indices sont à votre disposition (le jeu vous le dit), la phase de procès commence··· s'étalant généralement sur 3 jours. Entre chaque jour, vous aurez droit à nouveau à une phase d'exploration/dialogue, souvent extrêmement pénible.

La nouveauté, donc, est que certains témoins cachent désormais quelque chose non seulement pendant le procès, mais aussi pendant les phases d'exploration. Grâce à une pierre spéciale (qui a des pouvoirs magiques...) vous avez la possibilité de les faire craquer pendant les phases de recherche. Leur tension mentale est représentée par des cadenas



– dans le cas de 3 cadenas, il faudra trouver trois commentaires embarrassants pour que le témoin crache le morceau. On a donc une espèce de phase de procès dans la phase intermédiaire.

J'ai du mal à comprendre l'intérêt réel d'une telle fonction. Les deux phases de jeu étant bien différentes,

pauvre, très pauvre (dites, M'sieur Capcom, ça vous casserait le cul de faire plus de 3 étapes d'animation ?) et pas très beau – certes, ça passe, mais l'impression de se taper un data disk de jeu 16 bits au prix fort fait très mal au cul.

Le premier opus sur DS était beaucoup plus abordable,



Voilà LA nouveauté de cet épisode: le coup des cadenas qui protègent les menteurs, ce qui les empêche de dire la vérité...

Ah, je verrais bien un spoof hentai de Phoenix Wright avec une ceinture de chasteté à débloquer à la place du cadenas... mais ce n'est pas trop le genre de la maison, dommage.

mélanger l'une à l'autre ne fait pas de sens en tant que tel, et donne davantage de démangeaisons au joueur coincé dans sa recherche d'indices. Comme quoi, ce n'est pas parce qu'un concept est simple qu'il est nécessaire de le compliquer. Bof, bof.

Deuxième déception, le jeu n'a pas bougé d'un poil en terme de graphismes et d'animation. C'est toujours

d'ailleurs. Quelques passages étaient un peu ardu, mais avec un peu de persévérance on trouvait toujours la solution. « Justice for All », n'est pas, malgré son nom, pour tout le monde.

A plusieurs reprises je me suis retrouvé comme un con devant la console, répétant les mêmes gestes des dizaines de fois pour me débloquer d'une situation...

avant d'aller voir gamesfaq en dernier recours, ce que je rechigne toujours à faire. Souvent, c'est une histoire de repérage d'indices sur une photo, le truc non évident de base...

Certaines résolutions sont vraiment complexes (et trop connes...) et j'ai l'impression qu'on avance plus par tâtonnement que par logique, ce qui est quand même le comble pour ce genre de jeu. Et quand vous êtes bloqués, pas de salut ! Il faut se débrouiller tout seul sans aucune aide de la part du logiciel. Pas de hint, que dalle ! L'intérêt du premier épisode n'était pas dans sa difficulté, mais dans les rebondissements inattendus qui épiçaient l'histoire. Ici, il va falloir cravacher sec pour voir les éventuels retournements de situation...

J'aurais préféré voir Phoenix Wright évoluer dans une différente voie : des histoires avec plus de personnages, avec plus de paramètres, plus de choses à reconstituer à partir d'indices faciles à trouver. Car, franchement, rechercher pixel par pixel les indices dans chaque pièce, c'est totalement dépassé. Ça fait déjà bien longtemps que les jeux d'aventure Point & Click ont abandonné ce genre de mécanismes, inutile de les réintroduire... on est en 2007 bordel !

De manière générale, les histoires sont aussi moins intéressantes que celles du premier opus. On ne peut pas toujours être excellent, que voulez-vous... mais il faut avouer que le premier Phoenix plaçait la barre très haut.

Finalement, qu'on aime ou qu'on apprécie moins, on retrouve quand même le charme propre de la série : des dialogues assez marrants (bien que parfois un peu lourds), des mélodies cheap (qui sont tout à fait dans la lignée des chip tunes pour ceux qui connaissent) mais attachantes, et des personnages hauts en couleurs – tout est exagéré un peu comme dans un manga.

Alors que j'écris ces lignes, je m'aperçois qu'à la télé passe une pub pour le nouveau nouvel opus au Japon. Comme vous le dit Kylian dans le Carnet de Bord, il semble se vendre à la pelle ces derniers temps sur l'archipel.

Tant mieux pour lui, hein !

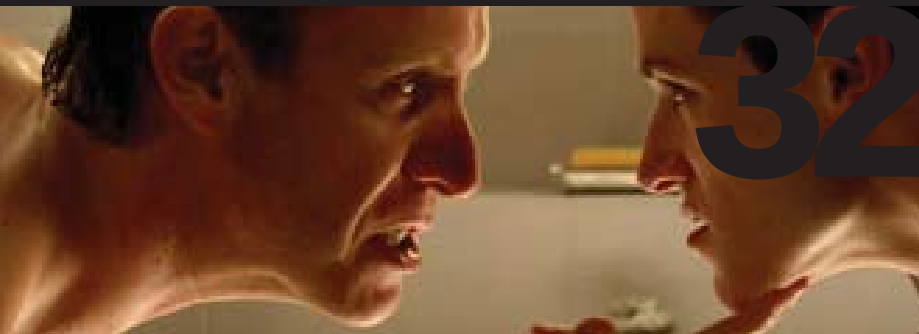
J'aimerais bien terminer celui-ci avec le sourire avant de rempiler encore une fois.

C'est pas gagné.

Ekianjo



THINK !



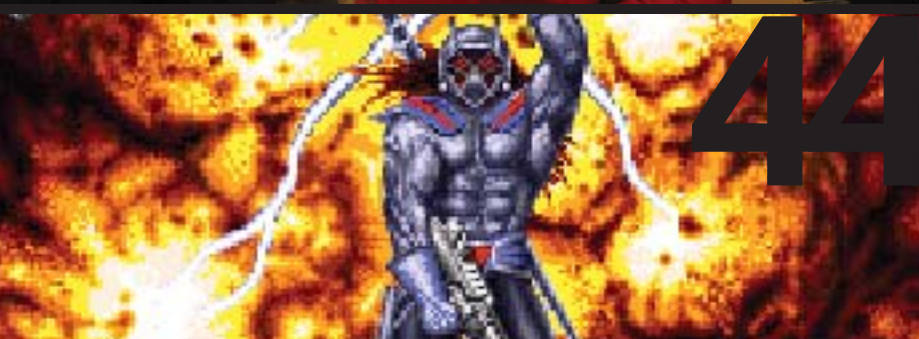
LE ROI DE LA CASSE

SilentZen, après avoir bien observé et écouté les dires du maître Ekianjo, se prend au jeu de devenir un prince de la casse vu qu'Eki est en exil. Il s'attaque donc aux deux grosses bouses du moment : Hannibal et 300. C'est les égouts qui sont contents !



GC 2006 : SUITE...

Voici la suite de la retranscription de la conférence sur l'avenir des jeux vidéo. Cette fois-ci, les discussions tournent autour du développement sur next-gen, l'organisation de la sous-traitance et la compétitivité de la France dans le domaine...



MEMORIES

Retour sur un jeu qui fut inspiré par Contra mais qui s'avéra beaucoup plus marquant que son aîné. Turricon, par Factor 5. Le Shooter 2D par excellence, qui n'a pas vieilli d'un poil.

GC2006 : QUELS AVENIRS POUR LE JEU VIDEO ?

Deuxième partie du compte-rendu de la conférence

38



ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

300 Bal'

Ekianjo parti vers d'autres horizons (préparez vous à des rois de la casse sur "Oira Sukeban", "Death Note" voire "Ginga Tokusô Sharion"), je prends temporairement le relais pour cet exercice périlleux, dans une version un chouia plus « gras du bide » que de coutume. Ce mois-ci, c'est double session spéciale crème des crèmes blockbusters made in US.

C'mon, don't be afraid ! Free reviews inside !!!!

De l'action pure, de la violence estampillée R*, du sexe orgiastique, du cannibalisme, des seins bombés tout juste siliconés, un condensé de cinéma comme vous en aurez rarement expérimenté dans votre petite vie de spectateur confortablement vautré dans votre siège de multiplex. Dans un élan de générosité, je vous file le programme : Hannibal Rising, une pause trailers, avant d'enchaîner avec l'attendu 300.

Showtime !

HANNIBAL RISING

L'occasion était trop bonne pour répondre présent à l'invitation de la première madrilène, histoire de vérifier si Peter Webber, réalisateur de l'adaptation ciné de la Jeune Fille à la Perle, avait eu la main plus heureuse que ses collègues Ridley Scott et Brett Ratner.

Avant de parler du film en lui-même, soyons francs : ce projet sentait mauvais dès sa mise en chantier, du genre atteinte grave à la crédibilité artistique de ceux qui oseraient le cautionner. Quelques 50 millions de dollars plus tard, et l'on ne remettra plus jamais en cause l'existence de cet Hannibal Rising, ou l'origine du mal. Le futur film boursouflé par excellence.

Car cette production De Laurentiis est déjà un grand succès, comme nous le clame avec conviction la présentatrice de la première. Pauvre public que nous sommes. Cons et ignares.

Sans même jeter un œil à l'équipe technique ni à la distribution, sans même avoir vu le film, on peut imaginer quels vont être le(s) talon(s) d'Achille de la superproduction. Allez, au hasard, le scénario, base essentielle à tout bon film (Luc Besson©, scénariste de Taxi et Wasabi). Adapté par Tomas Harris en personne depuis son propre roman, au cours duquel il nous dévoile pourquoi et comment sieur Hannibal est devenu amateur de chair humaine. Soit.

La soirée se poursuit avec une micro présentation de Peter Webber (« J'ai voulu faire une sorte de conte,



revenir aux origines de la mythologie » Ok...) et de Gaspard Ulliel, revenu de ses longues fiançailles avec la très « gentille » Audrey Tautou.

Tout ce tralala aurait pu être intéressant s'il y avait eu interaction, sauf qu'au final, cette présentation mise en place par des génies de la distribution/marketing s'avère complètement à chier. « Dites deux mots aux gens, ils seront trop contents. »

Clou du spectacle, la réponse de Webber lorsqu'on lui demande pourquoi Ulliel a été choisi : « 'cause he was cheap ». Salle pliée en deux. L'humour anglais sûrement.

Venons-en au plat de résistance. 20 secondes de film et tout suspense a déjà cessé d'exister. Hannibal Rising sera une bonne grosse merde ou ne sera pas !

Petit Hannibal vit paisiblement dans sa Lituanie natale entouré de sa famille quand la seconde guerre mondiale et ses horreurs le rattrapent. Les Allemands (nazis et forcément très méchants) sont acculés et fuient sous la pression russe.

La noble famille Lecter se réfugie dans sa maison de campagne pour éviter d'être mêlée au conflit. Trois minutes de film plus tard, Hannibal perd ses parents au milieu d'une embuscade.

Les quatre minutes suivantes passent à une lenteur en tout point remarquable.

Hannibal, 8 ans, 1m 20, assiste à la mort de sa petite sœur, bouffée par ses salauds de déserteurs nazis, crevards, affamés. Le choc émotionnel qui justifie tout. À partir de cet instant, le jeune Hannibal ne sera plus le même. Le mal à l'état pur vient de naître.

Résumé : 8 minutes de film et déjà la grande justification scénaristique : Hannibal tuera et mangera ses victimes



parce qu'il est lui-même, et avant tout, une pauvre victime.

Non contents d'ériger un psychopathe en héros martyr, Webber et Harris le transforment en personnage de comics de bas étage. Hannibal s'échappe en France lorsqu'il est en âge de le faire, se réfugie chez son oncle décédé, marié à une Japonaise (interprété par Gong Li, actrice chinoise... on n'est plus à ça près...) qui lui

apprendra l'art du kendo et le maniement du katana. La voie du samuraï psychopathe...

Lamentable, cet asiatisme qui hante les productions américaines donne le coup de grâce à la pseudo crédibilité déjà fragile de l'entreprise. Après Batman et tant d'autres, Hannibal sera un guerrier assoiffé de revanche, prêt à tous les sacrifices pour retrouver les assassins cannibales de sa tendre sœur... qu'il a lui-même mangé en soupe sans le savoir. Ah, on m'informe que cette info est le twist final. Ne me remerciez pas.



Le script atteint un haut niveau de moisissure, avec ces répliques ridicules (« Memory hurts»). Que reste-t-il à sauver ?

Les acteurs cabotinent en prenant des accents étrangers minables (« je roule les r parce que je viens de l'Est »). Ulliel imite les mimiques d'Hopkins sans jamais faire ressentir une once d'effroi. Quant à Gong Li, elle a l'air de se demander ce qu'elle est venue foutre dans un

merdier pareil. La musique agit sur l'image comme votre surligneur Stabilo Boss sur vos notes ou vos factures ; le design sonore a vite fait de vous broyer les tympans. Tout en finesse.

Heureusement que Webber présente une réalisation solide avec une utilisation du vocabulaire cinématographique limitée à trois plans, soit la norme pour le téléfilm pépère qu'il a signé.

Enfin, Hannibal Rising jouit de vertus pédagogiques : nous sommes tous citoyens du monde. Un Lituanien parle et écrit anglais, tout comme ses congénères Allemands, Français et Japonais. C'est tellement plus simple comme cela.

Lorsque le générique apparaît, une partie de la salle applaudit. Je me sens seul et me rappelle combien le Silence des Agneaux est un bon film. J'ai aussi une forte pensée pour Dino De Laurentiis, producteur mogul en fin de carrière. Sa trilogie Hannibal (Hannibal, Dragon Rouge, Hannibal Rising) mérite déjà d'être diffusée dans toutes les bonnes écoles de cinéma.

A regarder attentivement mais, surtout, ne pas s'en inspirer, au contraire du très recommandable Manhunter.

Hannibal, c'est décidément plus fort que toi.

INTERMISSION

Les rats quittent le navire, pendant que certains récupèrent les paquets de céréales flambant neuf oubliés sur les sièges de l'immense salle. Et puis surprise, l'obscurité se répand à nouveau.

Je me rassois, intrigué. Nom de Zeus ! Des bandes-annonces !!! Alors là, chapeau. Parfait pour se maintenir en forme ! Premier essai : Next de Lee Tamahori, avec



l'ex-presque chauve Nicolas Cage. Ca promet beaucoup : les 4 premières secondes du trailer repompent déjà allègrement idées et plans vus dans Minority Report et Terminator 2, emballés sous un beau filtre orangé que n'aurait pas renié Michael Bay. L'histoire inédite est celle d'un homme qui voit le futur avant tout le monde (arf)... Mais ce don a un prix. Par l'auteur de Minority Report, sacrée référence. Musique opératique, scènes d'actions à couper le souffle (j'aime beaucoup l'hommage à Matrix) sont les atouts d'un film qui ira sans aucun doute

au bout du suspens. Car, comme le dit si justement la punchline du trailer « Rien ne peut vous préparer à ce qui arrive après ». Le pauvre Philip K. Dick n'en finit plus de se retourner dans sa tombe.

On enchaîne avec Day Watch, suite de Night Watch, réalisée par le visionnaire russe Timur Bekmanbetov. Du lourd qui n'a rien à envier à son confrère américain. Y a pas à dire, c'est indéniablement ce que la Russie a produit de plus intéressant depuis Tarkovski et Mikhalkov.

A ne pas manquer, le dérapage contrôlé d'un coupé japonais sur la façade d'un immeuble. Fera-t-il mieux qu'Ultraviolet ?

Enfin, parce que toutes les bonnes choses ont une fin, on clôt le triptyque de la future bouse, mais dans un registre différent : ravivé par les succès du binoclard de Poulard, des pirates de Disney et des Orcs du Mordor, la lessiveuse Hollywood nous sort un mélange totalement original nommé le monde de Narnia. Pardon, mon paquet de céréales m'informe qu'il s'agit de Stardust...

Tout de même, y a De Niro en pirate et Pfeiffer en sorcière venus travailler pour un cachet modeste de 7 M de \$ en Angleterre aux studios de Pinewood, sous la coupe de l'ex-producteur de Guy Ritchie. J'en trépigne d'impatience, et ces images de vastes étendues m'ont fait rêver les yeux grands ouverts. Avec des merdes pareilles en prévision, on ne va pas s'ennuyer.

C'est une certitude.

300

A peine les trailers terminés, la surprise du chef : 300 ! Dire qu'on l'attendait avec une certaine impatience...

Cette soi-disant future référence du film d'action.

A grands coups d'une campagne promo très efficace – soyons francs-, le film du surestimé Zack Snyder est déjà entré dans la mémoire collective avant même d'être sorti sur la grande toile.

A l'image de son compère Hannibal, il est déjà un succès. Rétroactivement, 300 est effectivement une énorme réussite financière.

Et pourtant, Zeus sait que ce 300 est une bonne purge ! Si c'est ça le cinéma Next-Gen, ce sera sans moi.

Puisque tout le monde est déjà au courant, je ne vous ferai pas un résumé du film car de scénario, il n'est guère question ici. Le sujet : la garde rapprochée du Roi Sparte Léonidas combat pour empêcher l'ennemi Perse d'envahir ses terres et de transformer ses femmes en esclaves. Ils sont 300, donc, contre environ un petit million de guerriers basanés, et ça va charcuter sec.

Sachant qu'un script tient en général le rythme d'une page pour une minute de film, celui de l'adaptation de la "graphic novel" de Frank Miller devait faire à tout péter 25 pages... pour un métrage chronométré à 1h55 (j'y reviendrai plus tard).

Vous remarquerez que mes copains du marketing se creusent la tête : les termes comics ou BD, c'est « has

been » au cinéma. Le cinéma est le septième art et mérite mieux qu'une vulgaire adaptation de bande dessinée. A contrario, un roman graphique, c'est tellement plus classe. 300 est sensé être un film violent, viscéral et rythmé mais rien n'y fait, l'ennui se pointe rapidement malgré tous les efforts d'un Gerard Butler convaincant en Léonidas.

Manque de vie. Manque d'émotion.

Tout cela est accentué par le choix de coller au matériel d'origine, en respectant scrupuleusement chaque case et illustration du comic. Et j'en ai ma claque de ces copiés/collés de BD, si géniales soit-elles. On pourrait pas parler d'elles pour ce qu'elles sont, au lieu de les adapter systématiquement ???

Passe encore si 300 avait derrière ses rênes un réalisateur avec une vraie personnalité, un gars qui donnerait sa vision du comic en en reprenant certains aspects. Que nenni. Il est bien plus simple de reproduire ce qui existe déjà sur un autre medium, et en plus, ça rapporte des masses de pognon.

David Cronenberg déclarait il y a plus de vingt ans : "It's the synthesis of the influence that's important, not just the mimicking of it, turning it around and having it appear exactly as it came in."

Domage qu'il n'ait pas été écouté.



Preuve est faite que les personnes mettant en chantier de telles entreprises ne connaissent rien au vrai cinéma. Elles n'ont toujours pas compris que l'expérience cinéma possède son propre temps, son propre langage. Idem pour la bande dessinée et n'importe quel autre medium.

Têtues, elles insistent à transposer telles quelles les cases (l'exemple Sin City), ou les plans pour d'autres comme dans Silent Hill où Christophe Gans transposait des pans entiers du jeu -en en oubliant complètement les principes-.

Justement, Zack Snyder défend son film en parlant d'expérience. Il a raison, sauf que l'expérience est très limitée.

Sur 1h55 de film, plus de la moitié des plans sont filmés au ralenti à tel point que vous aurez l'impression d'assister à une très loooooonnnngue pub (mention spéciale pour les derniers ébats nocturnes entre Léonidas et sa Reine).

Lors des séquences d'action, la caméra zoome, dézoome, ralentit avant d'accélérer par pure gratuité sous une musique martiale abrutissante mêlant chœurs



La Game Connection, c'était en décembre, mais rien que pour vous, Sanqua vous livre la deuxième partie de la discussion sur l'avenir du jeu vidéo. Cette fois-ci, la discussion tourne autour du contenu épisodique et de la manière dont les studios s'organisent pour se préparer à la next-gen... la question de la sous-traitance et de la compétitivité française n'est donc pas très loin...

Romuald Capron (Arkane Studios) :

À propos des jeux épisodiques... l'avantage est de pouvoir commencer à jouer à son jeu alors que finalement on n'a pas fini de le télécharger, c'est une expérience extrêmement immédiate. C'est un confort aussi, de plus en plus de gens, comme pour les courses de Noël commencent à acheter sur Amazon. On se met à la place du joueur, parce qu'on est joueur avant tout...

Animateur (LyonGame) :

Qu'est ce que ça change au développement, en termes de réalisations de contenus ? On parle de diviser les jeux en épisodes, etc. ? Est-ce que ça change l'usage et la conception du jeu ?

Romuald Capron (Arkane Studios) :

Doucement... le modèle de l'épisode reste encore à prouver (cf. épisode half life 2). Est-ce que c'est vraiment rentable de se dire « je mets toute une équipe en place juste pour cinq heures de jeu au lieu de quinze à vingt heures de jeu que j'offre au joueur ? Jusqu'où se trouve ma rentabilité ? Qu'est ce que ça change pour le développeur ? C'est moins figé, en termes de contenu. On peut imaginer que le contenu va changer au fur et à mesure qu'il joue, on peut lui ajouter du contenu additionnel. Évidemment, ça offre, pour le

côté online, la possibilité d'échanger avec d'autres joueurs.

Benjamin Yoris (Dream on Studios) :

Également, sur les consoles portables, on a vu que les choses ont évolué en termes de dématérialisation, que ce soit sur la PSP ou la DS. Avant, on pouvait jouer online à partir d'un PC, d'un point fixe, maintenant, avec la Nintendo DS, on peut jouer à Mario avec quelqu'un à l'autre bout de la planète qu'on ne connaît même pas et pendant trente secondes, une minute, faire une course. Ce sont des choses qui changent radicalement la donne au niveau de la façon dont les jeux vont pouvoir être joués. À partir du moment où l'on peut jouer avec quelqu'un qu'on ne connaît pas sur un autre continent, vous imaginez bien les impacts que cela peut avoir sur les scénarios puisqu'on ne joue plus online forcément qu'avec des français, on joue avec n'importe qui, n'importe où, n'importe quand. Très clairement, les développeurs ont de beaux challenges à relever pour pouvoir répondre à ces évolutions.

Romuald Capron (Arkane Studios) :

Il y a un élément important aussi, c'est que cela apporte de nouveaux acteurs qui peuvent être en contact direct avec les développeurs. Aujourd'hui, plutôt que d'aller voir un éditeur

on peut directement aller voir un distributeur online, les marges ne sont donc pas les mêmes puisqu'il y a moins de maillons dans la chaîne et on peut bénéficier plus directement des revenus du jeu.

François Ruault (Microsoft) :

Tout cela déclenche un cercle vertueux. On s'est aperçus avec le lancement du Xbox Live, que des gens qui étaient novices rencontraient sur un jeu des gens de toute la planète qui étaient dix fois meilleurs qu'eux. L'expérience était un peu frustrante. Cela nous a amenés à réfléchir à cela et à créer un filtre qui permet de choisir le niveau de la personne avec laquelle on va jouer, par exemple choisir un débutant australien, etc.

Benjamin Yoris (Dream on Studios) :

Techniquement, il faut que les constructeurs viennent aider les développeurs sur ces sujets là parce que vous imaginez l'infrastructure au niveau réseau, mettre en place des serveurs et tout ce qui va avec. Il ne faut pas que le poids du jeu online ne pèse que sur les épaules du développeur. Le développeur est, certes, un technicien, mais avant tout un créateur de contenu, d'univers, de gameplay et il ne faut pas que la technique entrave ces aspects-là.

Animateur : Essayons d'en savoir plus, au niveau des chiffres, notamment sur les



coûts. On parlait tout à l'heure de next gen et des enjeux économiques notamment de performances qui augmentent, des contraintes liées à la dématérialisation - il y a une notion qui intervient, c'est celle de la sous-traitance et d'outsourcing : comment aujourd'hui se met en place la production d'un jeu ?

François Ruault (Microsoft) :

Je vais intervenir brièvement là-dessus. Mais il faut d'abord dissocier la notion de « c'est puissant donc c'est cher ». C'est très tentant de lier les deux mais c'est précisément parce qu'on fait des plates formes très puissantes

qu'on peut vendre des jeux en ligne à 7€ qui sont justement des jeux qui ne sont pas trop coûteux à développer. La tentation naturelle c'est de dire « next gen = 30M\$ », et c'est vrai pour certains qui le font brillamment, mais ce n'est pas que ça.

Animateur :

Au niveau studio, comment on met en place les structures ?

Romuald Capron (Arkane Studios) :

De toute façon, c'est toujours pareil : depuis le début du jeu vidéo, à chaque fois on monte

une marche. Et c'est sûr que là, on est dans un virage important : développer next gen ce n'est pas tellement possible avec 10-12 personnes, il y a forcément une phase critique à passer et du coup une organisation du studio à laquelle on ne peut échapper, de structuration, de process... Ce qui change beaucoup, c'est qu'on peut afficher beaucoup plus avec beaucoup plus de qualité : c'est surtout les ressources graphiques que ça impacte, c'est-à-dire que les deux tiers des coûts sont sur la masse graphique. Le plus gros risque pour un studio, c'est de perdre son âme et de passer tout son temps à organiser plutôt qu'à penser au contenu, d'où une tendance très forte à l'outsourcing, à la sous-traitance. On sous-traite surtout la partie graphique puisqu'on peut maintenant afficher une ville entière dans ses moindres détails avec un réalisme saisissant. Il y a quelques années, il fallait plusieurs semaines pour modeler et texturer un personnage. Désormais tout devient beaucoup plus industriel. Notre crainte, chez Arkane, c'était vraiment de perdre notre âme. On essaie de se concentrer sur la valeur ajoutée qu'on a, qui est, à notre avis, d'innover pour apporter toujours plus au joueur. On essaye de sous-traiter une partie, le graphisme notamment. Et on voit des acteurs qui émergent de plus en plus, de plus en plus professionnels. On a eu longtemps

une image d'adolescent de l'industrie, surtout en Europe. De copains dans leurs garages un peu talentueux, qui s'organisent comme ils peuvent pour faire des jeux. Cette image a beaucoup changé. Aujourd'hui, on a des vrais chefs de projet, on a des vrais process. On réfléchit en permanence à comment améliorer les standards de notre industrie, en étant conscient qu'on ne doit pas perdre l'essence.

Animateur :

Comment ça se structure ? Est-ce que l'on rentre dans une dynamique de spécialistes ? Avec, d'un côté les créateurs, parfois indépendants, dans des petites structures qui créent des concepts, et ensuite des structures qui vont être plus de « production » ? Est-ce que tout est intégré dans les équipes ?

Romuald Capron (Arkane Studios) :

Chaque studio a sa stratégie.

Pierre Carde (Connection Events) :

Pour moi, une des grandes évolutions sur la next gen, c'est l'instauration quasiment obligatoire de process d'organisation très serrés, très structurés. Et finalement, la sous-traitance induit ça. On a besoin de cent voitures en hautes définitions, c'est pas juste « trouver ces cent voitures », c'est

aussi intégrer en interne toute la chaîne de prod', les mécaniques de relation avec un certain nombre d'acteurs, qui sont aussi proches et éloignés simultanément pour les mêmes ressources. Ça suppose d'avoir en interne toutes les mécaniques de validation et des cahiers des charges extrêmement structurés. La sous-traitance c'est d'abord grandir, être plus mature dans son mode de fonctionnement et il me semble que c'est un axe majeur. Concernant la game-connection, il y a cette année 60 entreprises sur les 150 qui exposent, qui sont vendeuses de services (la moitié étant aussi développeurs). On peut être développeur et prestataire de service. Il faut savoir que ces prestataires sont très divers. Ils peuvent être dans le graphisme, l'animation, mais aussi la fourniture d'outils ou de validation de concept. Aujourd'hui un studio de développement, ressemble plus à une organisation d'assemblage, qui va s'entourer pour des projets donnés de compétences, internes ou externes, avec lesquelles il va falloir jouer intelligemment. C'est vraiment une complexité, qui est associée à la nouvelle génération des consoles, un des grands défis pour les développeurs.

Julien Villedieu (LyonGame) :

Pour rebondir sur ce que dit Pierre, c'est un des enjeux qui a été mis en lumière par une

enquête du ministère de l'Industrie, sur le jeu vidéo, qui fait ressortir la problématique de cette chaîne de production et comment des acteurs qui sont majoritairement des TPE arrivent à installer un système « industriel » qui permet de raccourcir les temps de production et d'améliorer les process. C'est ce qui a été soulevé par la majorité des acteurs dans le cadre de cette enquête, le principe de production. Pourquoi ne pas imaginer accompagner ces studios français, qui ont du mal à industrialiser leur process ?

Animateur :

Quelle est la différence entre outsourcing et délocalisation ? Est-ce qu'elles sont systématiquement liées ?

François Ruault (Microsoft) :

Là encore, ce n'est pas forcément tabou. Ce qui est intéressant, c'est que ça permet à une entreprise de changer d'échelle, sans pour autant prendre des risques inconsidérés. J'avais une discussion, il y a un mois de cela, avec des gens dont le cœur de métier n'est pas du tout le jeu vidéo, mais l'image. A partir de ce cœur de métier, ils développent des jeux, avec un support d'un peu plus de 2500 personnes en Inde qui font toute la production. Il y a une espèce de yoyo entre : je conçois, je produis, et je ramène cette valeur. C'est un schéma qui

est intéressant et qui permet à des nouveaux acteurs d'arriver sur ce marché qui devient de plus en plus sophistiqué.

Romuald Capron (Arkane Studios) :

Comme disait Pierre, on est de plus en plus des maîtres d'œuvre, des assembleurs. Après, le choix du partenaire n'est pas toujours lié à la localisation. Même si, quand on va chercher en Inde, c'est surtout pour le rapport qualité/prix. Nous, en tant que studio, on ne choisit pas nos partenaires d'outsourcing en fonction du lieu géographique, mais plutôt en fonction de ce qu'il nous montre. Après, il y a tous les points de vue logistique ou de décalage horaire qui peuvent intervenir. Des différences culturelles aussi, qui peuvent freiner la communication entre les équipes. On est sur un grand marché mondial, y compris pour la sous-traitance. Cela dit, pour relativiser, on a aujourd'hui plus de facilités à trouver en France et en Europe des talents artistiques de très haut niveau qu'en Asie où c'est en train d'émerger et où il y a encore des grosses différences culturelles. En résumé, si j'ai besoin de modéliser un chevalier dans la vieille ville de Paris, c'est plus facile pour moi de discuter avec des gens qui sont à Paris et d'avoir le résultat direct, qu'avec des gens qui sont à Shanghai, malgré tout le talent qu'ils ont à s'organiser et à mobiliser du monde.



Animateur : Côté éditeur, la répartition entre studio interne et développement externe, comment ça se passe ? On peut tout intégrer et externaliser les productions ?

Yves Bléhaut (Atari) :

Ça dépend des moyens que l'on a et de sa stratégie propre. Concernant Atari, le choix qui a été fait ces dernières années, a été un choix à la fois stratégique et qui a été accéléré par rapport aux difficultés que la société a connues. On a choisi d'avoir une plateforme en interne, Eden, qui travaille sur les produits nouvelle génération et de s'appuyer sur cette

plate-forme pour travailler en externe. En effet, David Nadal, le patron d'Eden, travaille aussi avec des sous-traitants, que ce soit en terme de développement pur ou sur certaines parties spécifiques, graphismes ou musique. On a fait un choix très clair, qui est de privilégier l'outsourcing et il n'y a aucun souci à délocaliser. Je crois que la délocalisation se justifie par rapport aux gens qui le font. Quand on sous-traite, c'est qu'on veut passer à la vitesse supérieure, ça permet de se recentrer sur l'aspect game design.

Philippe Sauze (EA) :

Electronic Arts, c'est 7000 collaborateurs dans le monde, dont 5500 développeurs. Il est clair qu'aujourd'hui, le nerf de la guerre est le budget. Un jeu coûte excessivement cher et de plus en plus cher. Quand on a une stratégie, comme EA, d'être multi plates-formes, il est nécessaire : un, d'avoir du budget et deux, d'avoir des ressources. Actuellement il y a une pénurie de ressources sur certains territoires et il faut les trouver sur d'autres territoires. L'objectif de l'outsourcing/délocalisation, est vraiment l'efficacité. L'efficacité, c'est trouver les hommes qu'il faut pour développer les jeux. La force d'EA c'est d'avoir douze studios intégrés à ce jour, répartis dans le monde, le dernier en date étant à Shanghai. La volonté d'EA, c'est d'avoir une souplesse au niveau

des équipes. Là aussi, encore une fois, c'est des économies d'échelle. Nous avons des impératifs très précis en terme d'industrie et il est nécessaire de respecter les dates de sortie. Pour respecter les dates de sortie, il faut parfois augmenter des équipes. Je prends un exemple sur « le parrain », qui avait pris un peu de retard. On est capable de bouger deux cents personnes dans un hall sportif qu'on loue en Californie pour pouvoir faire développer les gens tous ensemble et accélérer le processus de développement du jeu et le livrer en temps voulu. Tout ça, c'est une souplesse que le groupe EA peut avoir. Après, il ne faut pas nous comparer avec d'autres studios. Chacun a ses richesses. Je tiens quand même à dire qu'EA n'a pas suffisamment de ressources en terme de développement et qu'il faut, à un moment donné, faire appel à d'autres studios. Comme avec Eden par exemple, avec qui on avait travaillé sur Need for Speed, ou aussi les jeux mobiles, qui sont développés en Inde.

François Ruault (Microsoft) :

On a vraiment bien balayé le sujet d'un point de vue industriel, mais il faut aussi voir la dimension culturelle. Si je prends l'exemple de Microsoft Games Studios, c'est une entité qui fédère plein d'entités indépendantes, des studios dans lesquels on a pris des participations majoritaires. Si vous prenez



Julien Villedieu, LyonGame

Bungie, Rare, Bizarre ou Square-Enix pour le Japon, ce sont des studios qui ont une patte culturelle. Quand on travaille avec Square-Enix, ce n'est pas seulement industriel. C'est aussi parce qu'ils nous apportent une sensibilité, une patte créative qui va transpirer dans leur création. Ils nous enrichissent de ce point de vue.

On a besoin de cette connexion culturelle et plus on a d'antennes dans le monde, plus on se nourrit de cela.

Animateur :

On parle de patte, de talents, on parle de

spécialisation et forcément, à un moment, de compétitivité des entreprises françaises. En ce qui concerne Lyon game et les talents qui sont implantés dans la région Rhône-alpes. Julien va nous parler de quels peuvent être les politiques qui se mettent en œuvre pour stimuler cette compétitivité.

Julien Villedieu (LyonGame) :

Il y a deux aspects principaux, c'est évidemment les outils liés au pôle de compétitivité. En région Rhône-Alpes, on a un des deux pôles de compétitivité en matière de jeux vidéo, qui est plus large que le jeu vidéo, puisque qu'il touche aux loisirs numériques : c'est-à-dire le cinéma, l'audiovisuel, le film d'animation et le jeu vidéo. C'est un pôle de compétitivité qui s'est mis progressivement en place en 2006. Il a aujourd'hui, comme principales vocations, à la fois de susciter le développement de produits et de projets innovants, au sein des studios, avec un aspect recherche et développement très fort. On est en pleine actualité là-dessus, puisqu'on a un appel à projet de l'Etat, pour lequel on doit étiqueter des projets demain matin, au sein du comité scientifique du pôle de compétitivité. Projets qui seront présentés ensuite auprès du gouvernement le 15 décembre. C'est un outil pour accompagner la compétitivité et le développement de ces acteurs. Mais le pôle

ce n'est pas simplement que la recherche et développement, c'est aussi un très bon moyen pour orienter les entreprises vers d'autres modes de financement. Les pôles de compétitivité sont un outil au service des entreprises.

Il y a autre chose que vous connaissez et qui revient régulièrement sur le devant la scène, c'est le crédit d'impôt production qui vise à faire bénéficier aux entreprises d'un exonération de 20% et qui va même jusqu'à un remboursement, puisque ce crédit d'impôt sera payable sur les coûts de production. C'est évidemment un outil d'aide au développement qui est très fort. Notre position c'est de dire que ce n'est pas le seul outil. Aujourd'hui, c'est vrai que les feux de l'actualité sont largement portés sur ce projet là pour plusieurs raisons. C'est évidemment un sujet très politique et c'est surtout un sujet européen. Il y a deux grands sujets sur ce crédit d'impôt. Le premier sujet c'est : est-ce qu'aider les entreprises sur un territoire donné ne contrevient pas au traité au niveau européen ? Il y a aujourd'hui un certain nombre d'éléments qui est mis en œuvre auprès de la commission européenne pour valider le fait que, si un crédit d'impôt est validé en France, il ne portera pas atteinte à la concurrence au niveau européen. Je tiens à préciser que, à ce titre, nous avons, au sein de l'APOM (Association des producteurs

d'œuvres multimédia), qui est le syndicat des développeurs, dépendant du CELL au niveau de la commission, créé l'EGDF qui est l'association européenne des studios et qui vise à harmoniser les prises de position sur ce type de sujet.

Le deuxième aspect, c'est : comment peut-on justifier d'aider cette catégorie d'entreprises et ce segment de marché étant entendu que les aides ne sont accordées qu'aux produits dits « culturels ». Il y a là un enjeu très important qui est de faire reconnaître le caractère culturel du jeu vidéo, à la fois en France et aussi au niveau européen.

Aujourd'hui il y a un certain nombre de débats qui se sont greffés sur cette question du caractère culturel du jeu vidéo. Le débat européen, c'est la commission qui cherche à savoir si l'intégralité des jeux vidéo peut revêtir un caractère culturel. Il semblerait que d'après les informations que l'on a, ce ne soit pas la position actuelle de la commission européenne qui cherche à segmenter le jeu vidéo pour faire ressortir quelle catégorie de jeu a un caractère culturel. En gros ce serait uniquement les jeux qui ont : un scénario, une histoire et des personnages. On voit rapidement que les jeux de sport, les jeux d'action ou autres, seraient immédiatement exclus de ces bénéfices du crédit d'impôt.

Journaliste dans le public :

Donc, ça ferait 90% de la production qui serait exclue ?

Julien Villedieu (LyonGame) :

Si la segmentation est retenue, ce serait effectivement le cas. De ce point de vue là, on est évidemment opposé à cette segmentation, et on va tout faire pour faire valoir le caractère culturel du jeu vidéo. Le premier point c'est cet aspect « segmentation ». Le deuxième aspect, qui est arrivé assez récemment, c'est un aspect très connexe sur le droit d'auteur. Je ne vais pas rentrer dans le détail de la problématique sur le droit d'auteur, car elle est extrêmement complexe et ancienne. La SACD a proposé un sous-amendement dans lequel est rappelée l'obligation de reconnaître le statut d'auteur à l'ensemble des personnes qui contribuent au développement à la production d'un jeu vidéo.

Cette position-là est inacceptable, pour plusieurs raisons. La première c'est que le sujet des droits d'auteur est un sujet important et ne doit pas être traité dans le cadre du crédit d'impôt de production. On est prêts, comme on l'avait fait en 2005, à se remettre autour de la table pour travailler avec le gouvernement. Deuxièmement, on ne veut pas une demi-mesure. On veut un crédit d'impôt production, mais on ne veut pas un

crédit d'impôt production au rabais. Très clairement, aujourd'hui, en ce qui concerne les développeurs, on est opposé à ce sous-amendement.

Benjamin Yoris (Dream on Studios) :

Julien, je t'interromps, car je vais devoir y aller. Pour donner rapidement mon avis de développeur là-dessus. Il est évident que le CIP est une nécessité pour les développeurs français. D'autant qu'il y a d'autres pays comme le Canada dont les studios bénéficient d'aides qui changent clairement la donne. On a vu les questions qui se posent sur le côté culturel d'un jeu vidéo. Il y a arguments relativement simples : quand on a un jeu comme Arthur et les Minimoys, il y a énormément de ressemblance, c'est parfois les mêmes acteurs, les mêmes graphistes qui ont travaillé sur le projet. Pourquoi l'un, parce que c'est du cinéma aurait des aides et pourquoi l'autre, parce que c'est du jeu vidéo, ne les aurait pas ? Après, tout est une question, au niveau européen, de faire passer ça. J'ai eu la chance de faire des études de droit à Montpellier sur ces questions là. Je voudrais dire que je ne suis pas très optimiste, parce que ce sont des process qui peuvent prendre beaucoup de temps, mais qui, le jour où elles seront mises en place, peuvent changer véritablement la donne au niveau du développement national.

C'est pour ça que c'est véritablement un enjeu en tant que développeur français, parce que 20% d'aide sur les frais de production, c'est quelque chose de primordial.

Romuald Capron (Arkane Studios) :

C'est sûr que l'enjeu est important. On arrive à survivre sans le CIP aujourd'hui, on arrive à se développer. Mais il est certain que ça nous permettrait de nous battre face à un certain nombre de choses, notamment une certaine fuite des cerveaux français vers le Québec, puisque là-bas ils ont un crédit d'impôt qui leur permet de baisser leur coût de 40%, tout en offrant des salaires un peu plus élevés. Ça fait des années qu'on essaye de faire du lobbying auprès du gouvernement. On espère qu'on ne va pas essayer de nous vendre une mesure au rabais en nous ajoutant des rigidités par-dessus, on en a bien assez en France pour gérer nos sociétés. Entre les 35h, le contrat de travail, etc... il y a cinquante mille choses que ne rendent pas facile la vie de développeur en France.

Benjamin Yoris (Dream on Studios) :

Je crois qu'on peut rappeler que, il y a encore quelques années en France, il y avait plusieurs milliers de salariés dans le secteur du jeu vidéo et qu'aujourd'hui, ce n'est plus tout à fait le cas.

Romuald Capron (Arkane Studios) :

Ce qui serait dommageable ce serait que, pour juste une question de coût, alors que les talents sont là, cette vague continue. Aujourd'hui, il y a un renouveau des studios français, il y a des bons jeux qui sortent et qui sont reconnus. On espère bien qu'on va continuer sur cette vague pour défendre nos intérêts auprès de Bruxelles, sans s'enfermer dans un système.

Animateur :

Pour préciser l'action de Lyongame là-dessus, Julien ?

Julien Villedieu (LyonGame) :

C'est pas la vocation première de Lyon game que de participer à ces débats. Mais Lyongame étant membre fondateur de l'APOM, nous avons des adhérents qui sont élus au conseil syndical de l'APOM et moi-même je siège au conseil syndical de l'APOM. C'est au travers de l'APOM, que nous menons cette discussion et pas au titre de Lyongame, c'est important de le préciser...

*SUITE ET FIN DE LA GC2006
dans le prochain SANQUA*

Jika & Meego

Certains réflexes ne se perdent pas. Tenez, par exemple. Après mon arrivée au Japon (vous me direz quand mes articles ressembleront trop à un blog, hein), j'étais bien désespéré. J'étais bien accompagné de mon cher PC, mais malgré toute la diplomatie internationale, le changement de voltage est toujours un problème aussi grave que l'absence de passeport à l'embarquement. Eh oui, nos amis nippons sont au 110V et j'ai dû galérer un peu pour trouver un magasin de pièces détachées de PC (ce n'est pas courant ici) histoire de me racheter une alimentation. Une fois branchée, ô miracle, tout marche comme avant.

Toujours pas de net, mais sur mon bureau traîne un icône qui attire mon attention...WinUAE, autrement dit le très bon émulateur d'Amiga. Ni

une, ni deux, je le lance, et quelques secondes après me voilà devant l'un de mes titres préférés.

Écran noir. « *Welcome to Turrigan...* *Mouahahahaha* » sort des enceintes. Ca n'a l'air de rien de nos jours, mais au début des années 90, quand le PC ne faisait que des bips stridents et le ST se contentait de faire du bruit, ce genre de mise en bouche avait de l'effet. Arrive ensuite le menu de l'un des plus jeux d'action de tous les temps, accompagné d'une superbe musique de Chris Huelbeck dans ses meilleures années. Oui, c'est un allemand, car Turrigan est un jeu teuton, et pour une fois, ce n'est pas un mal. Les jeunes gens derrière le projet ne sont autres que l'équipe de Factor 5, inconnue à l'époque, qui cherchait à se faire un nom. Leur truc à eux, c'était Contra. Ils

aiment bien ce shoot, et ils voulaient faire un truc du même style sur Amiga. Ils y sont allés un peu fort, quand même : ils ont complètement écrasé l'aîné au passage.

Turrigan est une réussite à tous les niveaux. Certes, les premiers niveaux sont graphiquement très sobres, avec un fond bleu pour seuls décors d'arrière-plan. Fond qui s'obscurcit progressivement à mesure que vous tombez. Turrigan est un shoot multi-directionnel, et ce mot prend tout son sens, car vous devez parfois sauter à l'aveugle pour tenter de trouver des passages cachés, ou même tout simplement le bon chemin. Un peu rebutant au premier abord, on prend vite ses repères et en moins de 5 minutes, vous serez en train de fredonner la musique qui vous accompagne. Eh oui, c'est bien simple, je n'ai jamais vu de jeu qui a autant de mélodies de qualité de bout en bout. Tout simplement entraînantes et en parfaite adéquation avec le

MEMORIES

chronique d'une époque perdue

style du niveau. D'ailleurs, la suite, Turricon 2, fera encore plus fort dans tous les domaines, y compris l'ambiance musicale.

Vous ai-je parlé des Boss de milieu et de fin de niveau ? Ils sont tout simplement énormes, à défaut d'être trop difficiles à vaincre. Vous aurez parfois bien plus de mal à vous débarrasser des myriades de sbires tout au long du niveau que de régler son compte au Boss.

Mais au final, je vous sens sceptique. Si ce n'est qu'un shooter, pourquoi ce Turricon est-il si exceptionnel ? D'une part, il ne cherche pas à faire dans les fioritures. Les armes sont en nombre très limité, et à moins d'avoir la plus faible, ce ne sont pas elles qui feront la différence. Tout est une question de réflexes, et Turricon pardonne aisément les petites fautes, grâce à une barre de vie qui vous laisse le droit à l'erreur. Et puis, tout est ultra fluide. Aucun ralentissement. Les



phases de jeu sont variées – entre exploration, recherche de sortie et shoot'em up basique par passages. Les décors des niveaux et leur logique changent complètement entre chaque monde. On ne s'ennuie simplement jamais, à moins d'être né avec deux mains gauches. Et, je le répète, la musique à elle seule me fait constamment revenir sur ce titre, 16 ans plus tard. Je ne connais pas beaucoup de jeux qui ont ce tel pouvoir.

Depuis, Factor 5 est un peu redescendu de son nuage. Après de multiples adaptations de Star Wars (Rogue Squadron) sur les consoles de Nintendo, les voilà passés chez Sony à travailler sur Lair. Je n'attends pas grand-chose de ce titre (si ce n'est une grande maîtrise technique), vu qu'ils ont déjà, à mes yeux, largement contribué à faire l'un des meilleurs jeux au monde.

Après, tout n'est que relatif...

Ekianjo

THRIVE!



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 hivernales à Madrid, où l'année 2007 s'annonce rude. Mais c'est du déjà-vu tout ça.



PREZ

La campagne présidentielle bat toujours son plein, entre la démagogie galopante des deux candidats principaux, et le profond ennui qui entoure les faux débats... Comme le dit El Fouine, a-t-on atteint l'état du «No More Fun» ?



DEAF

BluePowder commence bien l'année avec un disque qui n'est ni plus ni moins que la réunion de plusieurs artistes de la scène métal sous un même label. Explorer's Club.

ICI OU AILLEURS
Egomet allume les pétards

48

CAPITALISME ?
Lugh remet en cause les fausses croyances

64

76 サンクア



I @ AILLEURS



La routine, dangereuse routine, sournoise et douceuse, finit toujours par opprimer le plus heureux homme sous son joug paresseux.

Quand tout va bien et que l'on a pris ses marques, qu'on a affermi sa position, c'est alors que l'effort doit véritablement se montrer. Quoi de pire que l'enfermement d'un jour semblable à l'autre jour ?

Lorsqu'on est un peu déraciné, ou plutôt coupé de son pays et de son milieu familial, on a pendant quelque temps un sentiment de dépaysement stimulant. Mais quand quelques mois se sont passés, ce dépaysement fait place à une autre forme de monotonie. Nous ne faisons plus de différence entre les jours. Pour moi, le dimanche n'est plus qu'une demi-pause entre deux cours. Nous n'avons même plus ces petits repères cocasses qui rythment notre existence morne dans le lieu de notre naissance. Il nous faut faire l'ascèse de ces inénarrables reportages jeanpierrepernautesques sur les courses de rentrée des familles modestes, la Toussaint et ses morts sur les routes, sans doute trop pressés de rejoindre ceux qui sont déjà partis, l'attente de Noël, ses lettres d'enfants et ses marchés traditionnels, les courses de dernière minute [Le maquettiste se voit obligé d'abréger la liste de ces petits rituels risibles. De toute façon, pour plus de renseignements, voir les archives de n'importe quelle année passée.] les jours du bac et la réception des résultats avec ses jeunes filles hystériques.

Privé donc de la bonne parole téeffunienne, j'ai l'esprit libre pour découvrir les coutumes locales.

Récemment, j'ai donc profité de la fête du printemps (Nouvel An chinois) pour me balader un peu. J'aime bien la fête du printemps. D'abord, ça veut dire un mois de vacances et ça, je ne crache pas dessus. Enfin, quand je dis un mois, c'est pour les écoliers ou les étudiants naturellement. Pour les masses laborieuses, pour le lumpenprolétariat des villes et des campagnes, c'est une autre affaire.

Bref, c'est LA grande fête de l'année, on va pouvoir (devoir) retrouver ses parents et ses amis. Les autres jours fériés (fête nationale le 1er octobre et fête du travail le 1er mai) ne sont pas accompagnés de vacances, ou si peu...

Le Nouvel An commence donc naturellement par une abominable cohue. À croire que toute la Chine s'est donné rendez-vous à la gare. Pour prendre un billet, il faut être habile et chanceux, sauf si on fait partie des catégories prioritaires comme les étudiants (et encore !). Pour les autres, la réservation n'est possible qu'une semaine à l'avance, mais 6 jours et 12 heures avant le départ du train, c'est déjà trop tard. À moins que vous acceptiez de vous contenter d'une place debout. C'est parfois possible, mais réfléchissez bien. Les distances



Attention chérie, ça va couper !

sont longues en Chine. Depuis Changsha, qui est en position centrale, la plupart des grandes villes sont accessibles en moins de 24 heures.

C'est très raisonnable à condition d'apprécier le charme désuet de l'inconfort et d'aimer découvrir les pays

en immersion totale. Le pittoresque des transports en commun chinois vaut la peine qu'on s'y arrête un moment.

On ne se dit pas au revoir sur le quai, mais devant la gare, avant de passer dans des salles d'attente à mi-chemin entre les salles d'embarquement des aéroports et l'élevage en batterie. Lorsqu'on ouvre les portillons sous l'œil vigilant des contrôleurs, quel spectacle que ce troupeau humain qui se met en branle... Je n'en dis pas plus, on va m'accuser de faire du mauvais esprit ou d'être misanthrope.

Il y a cinq degrés dans la hiérarchie ferroviaire :

- Les couchettes molles sont occupées par des touristes étrangers, ceux qui n'ont pas pu prendre l'avion ou qui veulent (prudemment toutefois) faire des expériences de la vraie vie. On y trouve aussi des Chinois aisés ou des gens qui ont besoin d'un minimum de confort, avec un bébé par exemple.

- Les étudiants qui ont un peu d'argent ou qui vont très loin se contenteront de couchettes dures, dans le style casernement.

- Nous continuons la descente de l'échelle sociale avec les banquettes molles ou dures

- Les sous-prolétariat ou tout simplement les retardataires resteront debout. Bien sûr, ces derniers ont toujours le recours du wagon-restaurant, à condition de payer trois fois le prix pour un repas infect.

L'expérience du surpeuplement peut aussi se vivre, mais avec beaucoup moins d'intensité, dans les cars longue-distance ou dans les bus urbains. Ceux qui désirent assister aux J.O. l'année prochaine peuvent se rassurer. Les Pékinois sont en train d'apprendre à laisser sortir les gens avant de monter dans le bus. C'est une véritable campagne de savoir-vivre et d'éducation que le gouvernement a lancée pour l'occasion.

Tout ça pour dire que cet hiver, j'ai pris l'avion.

Vous savez sans doute déjà (JPP a-t-il traité le sujet ?) que depuis peu nous sommes entrés dans l'année du cochon. Ne riez pas, c'est une année tout ce qu'il y a de faste, annonciatrice de prospérité. On trouve un peu partout des images de l'animal, kitsch comme des pères Noël. Beaucoup de statuettes représentent la jolie bête sur un tas de pièces d'or. Rien à dire, les Chinois ont le sens des priorités. C'est dans leur culture. La religion traditionnelle est peuplée de divinités familières et repues, dont l'embonpoint ferait pâlir d'envie le chien de La Fontaine. C'est beaucoup plus populaire que des bouddhas ascétiques (d'ailleurs, le bouddhisme est un

produit d'importation.) On s'attend même à un (petit) baby-boom. Il faut les comprendre. Comme ils n'ont droit qu'à un seul gosse, ils le programment. Alors autant qu'il ait un bon thème astral !

Fête familiale par excellence, marquée par un dîner de réveillon plantureux, le Nouvel An Chinois n'en est pas pour autant perdu pour ceux qui, comme moi, sont loin de chez eux. Car si, pour beaucoup, la fête se passe à bouffer, à jouer aux cartes ou à regarder la télé (quelle décadence !), une bonne partie de l'amusement se passe dans la rue.

Je sors donc, armé de mon appareil photo et résolu à flâner au moins jusqu'à minuit. De toute façon, le boucan est tel qu'essayer de dormir ne serait pas raisonnable.

L'appareil photo, ce n'est pas tant dans l'espoir de ramener un grand cliché. Vous avez sans doute déjà vu de magnifiques portfolios sur le sujet, dans un magazine ou un autre. Vous savez tout des défilés chamarrés, des dragons en carton-pâte et des feux d'artifice.

Mes photos sont plus modestes : des parents qui achètent des pétards à leur gosse rayonnant de plaisir, des gamins qui s'amuse et qui prennent la pose quand on les remarque. C'est aussi pour le plaisir de leur

montrer le résultat sur l'écran LCD. Vive le numérique ! Puis faire quelques portraits au coin du feu ou dans des lieux inattendus...

Je guette tout de même les feux d'artifice, car c'est tout de même l'attraction principale.

Ils sont partout, pas de grands bouquets comme dans nos fêtes du 14 juillet payées par les pouvoirs publics. Non, ici la pyrotechnie est subventionnée par le simple engouement populaire. Ca se passe partout, dans les parcs, au bord de la rivière, où on a donné rendez-vous aux grands-parents parce que le cadre est sympa, ou tout simplement devant chez soi, dans la cour d'immeuble la plus grise et sordide. Mais la nuit, lorsque les éclairages pétillent, les pires paysages ne sont-ils pas transfigurés ? Un simple feu de bois et un chien à caresser ne suffisent-ils pas à réchauffer les cœurs ? (C'était l'année dernière, année du chien. Par contre, caresser un cochon, c'est moins tentant.)

Les choses se passent en toute simplicité, en toute innocence ou en toute inconscience, comme vous voudrez. On pose simplement le carton de fusées sur la chaussée et on met le feu. Ce carton contient une trentaine de fusées capables de monter à trente mètres et plus. Bien de quoi estropier quelqu'un. Le gouvernement a bien essayé de les interdire pour raisons



de sécurité, du moins en ville, mais c'est la coutume et les autorités se sont émues de la concurrence des fêtes occidentales. Les Chinois ne pensaient plus qu'à Noël et à la Saint-Valentin. Il fallait bien relancer la tradition. Qu'importe, c'est beau spectacle.

Tout le monde s'y met et on voit des gosses de 4-5 ans peut-être jouer avec le feu, sous le regard amusé de leurs parents. Les petits français vont être jaloux avec leurs bisons ridicules. On vend ici des rouleaux de pétards plus volumineux que des roues de brie. Tenez-vous à une distance respectueuse... pour vos tympanes. Le bruit est une nécessité de la vie chinoise. Ne s'agit-il pas de chasser les démons qui sortent cette nuit-là ?

Minuit passe, peu à peu un calme relatif s'installe. On rentre chez soi prendre un peu de repos. Si on est attentif on voit s'en aller discrètement les oubliés de la fête. Le vendeur de pétards qui remonte sur son tricycle avec ses invendus, l'ouvrier qui retourne dormir dans sa tente de chantier, la balayeuse qui doit nettoyer les rues des résidus de pétards et des cartons oubliés, et ça fait quelque chose...

Le lendemain puis toute la semaine, on entend encore des explosions, de plus en plus espacées. Et peu à peu, les gestes lents, pas vraiment reposés, on retourne, on retombe dans le travail routinier...

Egomet

A LONG JOURNEY

01 - 2007

Sometimes, so short.

Boule à la gorge. Angoisse. Difficulté pour se concentrer.

La parfaite conjoncture qui me tape bien fort sur le système lorsque, assis devant mon clavier, je me retourne et regarde derrière moi. Et vous savez ce que je vois ? Rien. Le vide.

Ce que j'écris est incompréhensible ? Aussi, rassurez-vous, vous n'êtes point en train de relire les premières lignes du A Long Journey du mois passé ou les délires d'un zozo légèrement mal dans sa tête.

Il y a donc un peu plus d'un mois de cela, je me plaignais dans ces mêmes colonnes de la rapidité avec laquelle fuse le temps. Janvier a dévalé en même temps que j'avalais les kilomètres à bord d'une camionnette remplie à en gerber de matériel électrique. Bien occupé, je suis donc allé à l'essentiel, notre paysage

cinématographique se refusant encore à sortir d'un marasme créatif toujours plus inquiétant. Ainsi, a Long Journey édition printanière continue son hybridation avec Clair-Obscur.

Pour commencer, deux mots, pas un de plus : **The Fountain.**

Six années.

Voilà le temps qu'a mis Aronofsky pour réaliser son dernier film. Six années de labeur dont deux perdues à préparer le premier film, celui que n'a jamais vu le jour suite au départ de Brad Pitt pour Troie en 2002. Alors que tout était prêt, qu'un énorme budget avait été monté pour cette superproduction (on parlait de 60 M de dollars à l'époque), tout s'écroulait à quelques semaines du tournage. Les décors construits à Sidney furent abandonnés puis recyclés ; un acteur pouvant remplacer Pitt recherché dans l'urgence, en vain.

Aronofsky se rend à Sidney, déprimé, pour annoncer la nouvelle à toute l'équipe. Il accuse le coup, essaie





tant bien que mal de se remettre en selle sur d'autres projets. Sans succès. L'idée de développer une bande dessinée en se servant du premier script suit son cours en accord avec Vertigo. Ça met un peu de baume au cœur. Mais il a de plus en plus de mal à trouver le sommeil. Sa fontaine l'obsède, lui colle à la peau. Il doit réaliser lui-même cette histoire, trouver un moyen pour remonter le projet. En 2004, après moult séances de réécritures effectuées pour alléger le scénario original, Darren croit voir le bout du tunnel. Le dernier jet, s'il conserve la même base, a été fortement épuré, beaucoup moins spectaculaire et tellement plus intime. L'histoire reste la même : celle d'un homme qui cherche à sauver sa femme de la mort sur trois époques différentes.

Avec Eric Watson, son alter ego producteur, ils relancent la machine et obtiennent l'accord de Warner Bros, qui devant l'audace du projet et malgré l'antécédent Pitt, accorde néanmoins une bourse d'environ 20 M de dollars. Hugh Jackman reprend le rôle de Tom/ Tomas/Tommy, Rachel Weisz celui d'Izzi. Aronofsky réunit le noyau dur avec lequel il collabore depuis son premier long, Pi. Matthew Libatique reste à la photo,

Clint Mansell signe la soundtrack, Watson campe à la production et Jay Rabinowitz s'affère au montage. Direction ensuite le Canada pour le tournage, puis les locaux de Amoeba Proteus pour la post-production.

Presque deux ans plus tard, nous pouvons voir le résultat de cette collaboration : un film qui ne ressemble qu'à lui-même, où transpire la personnalité de son auteur.

The Fountain n'est pas un objet facile, il faut faire l'effort d'aller vers lui. Ce n'est pas un film épique comme on pourrait l'imaginer mais une réflexion sur la mort, personnelle et émouvante. La mort qui nous touche ou touchera tous un de ces jours. Celle d'un être cher, la sienne aussi.

Thomas le cancérologue se bat contre le cancer de sa femme au lieu de rester avec elle pour vivre ces derniers instants. Le conquistador part à la recherche de la fontaine de la vie des Mayas, en espérant offrir de sa sève à son amour la reine d'Espagne. Une reine étouffée par l'Inquisition. Le Tomas du futur se dirige avec son arbre qui se meurt, empli de remords, hanté

par le fantôme d'Izzi, vers Xibalba l'étoile des Mayas. Xibalba, là où tout recommencera.

Rares sont de tels films. De ceux qui vous marquent une existence de cinéphile. Un poème où tous les sens se mêlent pour une expérience de cinéma unique, qui m'a laissé hagard une bonne demi-heure, le temps de reprendre mes esprits. Encore aujourd'hui je frissonne en repensant à ce choc visuel, viscéral, musical où l'émotion atteint un certain degré de pureté. Tout cela balaie les doutes et gomme les imperfections de l'édifice.

Aussi je peux comprendre que certains le rejettent. L'originalité relative est comblée par un investissement si personnel que l'objet possède un semblant d'hermétisme.

Emphatique, fumeux, vide, prétentieux, ridicule, pompeux etc., les qualificatifs haineux et souvent gratuits d'une presse soi-disant spécialisée, n'ont pas manqué l'occasion de descendre le film.

Erreur.

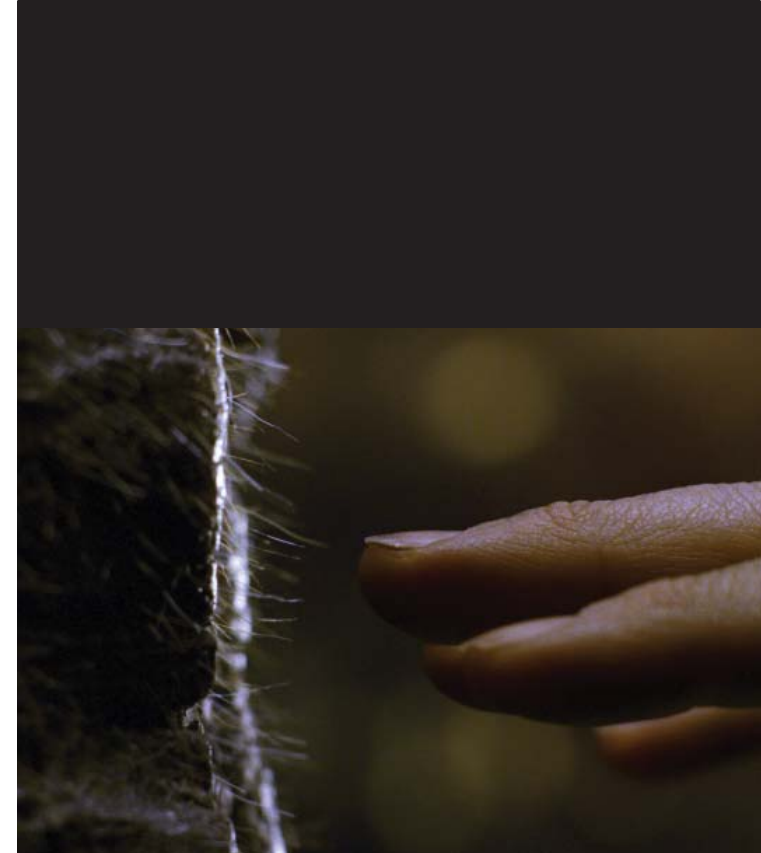
Car il faut savoir se laisser porter par le film tout comme on se laisse porter par n'importe quelle œuvre d'art. Peut-être aussi avoir dans ses bagages un petit chouia de sensibilité, d'ouverture d'esprit. Nous payons les pots cassés d'une industrie cinématographique qui au lieu de toucher son public au cœur n'a de cesse de l'abrutir, marchant sur les sinistres traces de sa petite sœur télévision.

Nous sommes tous victimes et coupables.

The Fountain est aujourd'hui une sorte de symbole, le prototype de l'accouchement d'une démarche artistique. Tout concorde, perfection imparfaite qu'on aimerait sienne.

Persévérance.

Quant à la BD aux dessins de Kent Williams, disponible dans une belle édition chez EP Editions, elle aborde la même histoire en reprenant des éléments du scénario abandonné (comme la bataille contre les Mayas). Le style est différent, envoûtant. Plus coloré et abrupte,





les teintes choisies par Williams contrastent avec celles choisies par Libatique et Aronofsky pour le long métrage. Mais bien sûr, l'histoire reste la même. Certains détails disparaissent, le traitement est plus elliptique ; on revit un bout de l'expérience... que l'on prolonge indéfiniment en écoutant les compositions de Clint Mansell interprétées par Mogwai et le Kronos Quartet.

En tant qu'arrière-arrière-petit-fils de Nostradamus, j'annonce déjà que The Fountain est une oeuvre qui traversera les époques.

Rendez-vous pris dans 500 ans.

02- 2007

Sometimes, so long

En réinterprétant des oeuvres telles que Tetsuo ou Eraserhead, Darren Aronofsky a créé son propre style, sensoriel, fait de l'alternance entre plans larges et plans très resserrés auxquels il a ajouté une grosse

débauche d'énergie. Pi en est un bon condensé, doté d'une histoire unilatérale. Ce qui retient mon attention n'est pas aujourd'hui la folle quête du personnage Max Cohen mais le traitement stylistique proposé par cette production à micro budget : utilisation du super 16 mm, négatif en noir et blanc ultra contrasté –on peut presque parler d'un film en noir OU blanc et non pas en noir ET blanc-, caméra épaupe nerveuse ou embarquée sur l'acteur.

C'est un cinéma moderne, une assimilation totale de codes existants. Une recherche qui va dans le sens de l'évolution de la grammaire du langage cinéma.

Remontons le fleuve.

Pi est un thriller mathématique noir aux accents fantastiques, dont l'esthétique se calque sur le modèle de Sin City, le comic culte de Frank Miller. Série qui réinterprétait et réévaluait à sa sortie tout un pan de cinéma de genre. Le film noir.

Un hommage aux gangsters, femmes de la nuit,

trahisons, flics corrompus, tueurs tapis dans l'obscurité. Des cases colorisées avec aplats de noir ou de blanc qui renforcent le trait de dessins composés comme des plans issus d'un polar américain (bien noir de café) des années 50. Miller reprend l'esthétique, trames et thèmes du film noir en les accentuant.

Dans le premier tome, Marv la grosse brute découvre sa maîtresse Goldie assassinée à ses côtés, alors qu'il dormait. La police, déjà prévenue, débarque par surprise et contraint Marv à une escapade plutôt violente (reprise par les Wachowski lors la séquence d'ouverture de Matrix). Marv s'échappe et s'en va retrouver les meurtriers.

La vendetta d'un personnage brut de décoffrage comme on les aime.

Hard Boiled. Attachant.

Je vous parle de film noir mais qu'est-ce donc réellement? Un courant qui prend racine vers le milieu des années 40 pour s'étendre jusqu'à la fin de la décennie suivante. Il est le reflet d'une époque

post-guerre pessimiste, d'une industrie grandissante qui propose toujours plus de films, marqué par une esthétique particulière jouant à fond la carte imposée par la limitation technique de l'époque (pas de couleur). Le noir puise énormément son identité visuelle dans l'expressionnisme allemand des années 30/40, en s'inspirant de métrages comme M. le Maudit de Fritz Lang (un tueur d'enfant se voit simultanément traqué par la police et la pègre). Il y ajoute un zeste de réalisme et une forte touche dramatique.

Comme tout se recycle en ce bas monde, on remarquera que l'**Eraserhead** et le Blue Velvet lynchien doivent beaucoup au genre père fondateur des grands d'aujourd'hui.

Stanley Kubrick y fit d'ailleurs ses premières armes.

Killer's Kiss et The Killing, sont les prémices d'un cinéma moderne. Ils utilisaient parfaitement la solide mécanique scénaristique dont ils disposaient. L'affrontement final de Killer's Kiss ou la résolution de The Killing valent au passage leur pesant de cacahuètes.





Autre bon film noir, **The Third Man** de Carol Reed avec l'apparition d'Orson Welles dans le rôle du mystérieux Harry Lime. Je n'oublie pas le *Touch of Evil* de Welles dont nous pouvons voir en dvd le final cut qu'il n'eut pas en 1958.

Je ne suis pas en train d'écrire que tous les films noirs sont géniaux, loin de là. Dieu seul sait –sur le nombre de films produit à ce moment- combien sont tombés dans l'oubli. Il faut savoir choisir.

Le *Fear and Desire* du maître a, par exemple, mal vieilli. Si la photo reste soignée, l'histoire n'est guère passionnante, entachée par ces lourdes musiques d'époque qui rendent certaines scènes indigestes.

03 - 2007

And then... Twilight!

Avant de quitter Hollywood pour le Japon, dernière étape avec **The Night of the Hunter** (La nuit du chasseur, 1956) de Charles Laughton. Mélange réussi de drame,

thriller et fantastique, la Nuit flirte allégrement avec le conte. Robert Mitchum interprète un pasteur complètement timbré qui, pour de l'argent, détruira une famille entière. Il est clairement dépeint comme le diable : charmeur, prônant des valeurs chrétiennes dans une région où l'on est très sensible à ces paroles ; il parvient à épouser la femme du condamné Ben Harper avec pour unique but de trouver le butin caché.

Problème : seuls les enfants connaissent l'existence et la planque de ce pactole...

Le diable, derrière ses habits d'homme de Dieu, entame son œuvre.

Il harcèle le jeune garçon dès qu'il le peut, le soumet à des pressions que sa mère ne soupçonne pas.

Laughton instaure une ambiance pesante. Dès le premier plan (des enfants qui découvrent le corps d'un des leurs dans une grange) nous sommes avertis. La caméra s'éloigne de la grange pour se concentrer sur une petite route. Une voiture l'emprunte avec à son

bord, le pasteur en pleine conversation avec Dieu. Ça a le mérite de définir le personnage et de préparer à ses futurs excès sous le coup de l'humour –contrôlé-. Humour dont le diable ne manque pas.

Le loup est dans la bergerie.

Le duel qui oppose les enfants –surtout le jeune garçon- à Mitchum est impressionnant : certaines séquences renvoient directement au cartoon horrifique lorsque Mitchum poursuit les enfants dans les escaliers de la cave, bras tendus à quelques centimètres de saisir leurs proies. Surtout, le pasteur n'hésite pas à dire aux enfants qu'il les éliminera s'il n'obtient pas gain de cause. Glaçant.

L'esthétique peut à elle seule résumer trente années de cinéma. Tout y passe, de l'expressionnisme allemand à l'hommage au cinéma de Griffith : c'est un des grands chefs d'œuvre de ce courant. Vous ne serez pas prêts d'oublier l'ombre de Mitchum qui rôde pendant la nuit en chantonnant « Leaning On The Everlasting Arms ». Le noir n'est pas seulement réservé aux Américains. En

France, Jean-Pierre Melville ou Marcel Carné oeuvrèrent pour ce genre. En traversant les continents, on retrouve aussi des traces, ici et là en Asie.

Japon, 1966.

Impossible de faire l'impasse sur **Tanin no kao** (the Face of Another Man), perle méconnue du cinéma d'exploitation japonais, où Hiroshi Teshigahara nous épate par ses fulgurances visuelles et thématiques.

Okuyama (Tatsuya Nakadai, vu dans *Goyokin*, *Kagemusha*) est défiguré lors d'un accident industriel. Il perd goût à la vie, sa femme refuse de le toucher. De diable, il en est question indirectement dans cette relecture limite faustienne d'un homme sans visage qui accepte de se faire placer le visage d'un autre. Le traitement de Teshigahara tient plus du cauchemar que du rêve ; et qu'Okuyama se sent autre derrière le masque. La science-fiction et le fantastique s'entrelacent dans cette adaptation d'un roman d'Abe Kobo, effectuée de ses propres mains. Le film offre une belle réflexion sur la nature de l'homme et sa dualité. Libéré de son identité,





il peut laisser libre cours à ses instincts et pulsions (tout comme dans le Hollow Man de Paul Verhoeven, mais en plus fin avouons-le). Okuyama décide alors de mettre à l'épreuve la fidélité de sa femme et de le séduire avec un résultat d'autant plus probant que sa femme sait que cet inconnu est bien son époux. Il y a aussi cette histoire secondaire avec cette belle jeune femme au visage moitié irradié qui choisit la mort.

Face au rejet des autres, c'était son unique issue.

Pause.

Le réalisateur japonais prend le temps de nous raconter cette histoire en distillant un malaise et une étrangeté permanents. Le film contient son lot de séquences marquantes : la confection dans la clinique sans murs (l'espace semble infini) du masque impressionne et contraste avec la solitude d'Okuyama dans cet hôtel impersonnel. Les retrouvailles émouvantes et troublantes entre le mari et sa femme font écho à la transformation en chair damnée du frère ayant couché avec sa sœur (dans une sculpture aux relents de Bacon,

dont les créateurs Silent Hill ont sûrement entendu parler).

Et puis le clou du spectacle, cette séquence finale où le monstre se libère de son créateur juste après avoir traversé une foule d'individus sans visage. Le noir et blanc est parfaitement utilisé.

Fascinant. Imprévisible.

La boule à la gorge s'est estompée. Je regarde derrière moi et vois ces nombreux trésors qui m'aideront sur mon long chemin. Un Clair-Obscur peut cacher A long Journey.

I still am a Shadow... Alive .

SilentZen

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

PREZ

Une seule chose compte :
Arriver en haut.

*Tiens, la campagne a commencé...la (courte) folie
Bayrou...la télé comme annihilation de la vie politique...
l'État a enfin arrêté de financer la campagne de Sarkozy...
pas vraiment en fait... 12 candidats...*

Trop christique pour moi, tout ça...



Yer Blues

Quelle déprime! Je ne sais pas vous, mais moi, je me fais chier comme un rat mort en ce moment. Les débats des présidentielles sont plus plats que jamais, chacun y va de sa politique partisane et, étant donné que l'ami Sarkozy fait plus ou moins office de MC dans l'histoire, on a encore le droit au numéro de la France divisée et chaotique. Prenez par exemple l'affrontement qui s'est déroulé le 27 mars Gare du Nord : il a été décrit dans les deux JT principaux comme un acte de barbarie aléatoire

lors duquel une horde de forcenés ont décidé de casser du flic, or l'affaire n'est peut-être pas si simple. Pourquoi se prononcer alors qu'aucun témoignage n'a encore été recueilli ? Personnellement, la seule conclusion que je puisse tirer après avoir vu de telles images c'est que ce soir-là, ça avait l'air d'être un foutu bordel dans les environs. Des gens savent sans doute ce qui s'est réellement passé, mais, leur fera-t-on confiance le moment venu ? Et, surtout, seront-ils dignes de NOTRE confiance dans de telles circonstances ?

Quoi qu'il en soit, la justice examinera le 2 mai prochain le cas de la personne supposée être à l'origine des affrontements, dont le contrôle de billet aurait mal tourné. Cela dit, on sait bien que dès l'instant où des représentants des forces de l'ordre sont impliqués dans un procès, on leur donne raison dans 99,9% des affaires...

Et tant qu'on en est aux chiffres, le net m'oblige à interrompre ma réflexion débile pour vous faire part d'une bonne blague : selon l'IFOP, 51% des Français approuveraient l'action de Jacques Chirac. Si mes calculs sont corrects, ça nous donne plus de la moitié de la population.

Pas si drôle que ça, quand on y pense, car, si la majorité des votants sont du même avis que les sondés, on n'est pas dans la merde... Les gens en redemandent ? Ils veulent remettre le couvert pendant cinq ans ? Serait-on devenu à ce point fataliste ? La personne que nous élirons est-elle déjà pourrie à nos yeux ? Certains semblent partagés entre le vote utile et le vote de conviction, dans un tel climat, je me permettrais de vous conseiller de ne pas hésiter une seule seconde : ne pensez qu'à vous lorsque vous voterez, car même si vous ne ferez alors pas partie de la majorité, personne n'aura rien à vous reprocher et vous serez libre d'agir.

Let's get ready to rumble !

On n'avait jamais vu ça ! Le père Chirac, toujours lui, assure ses arrières : si l'on observe attentivement le



paysage administratif français, on se rend compte qu'il relèvera du chemin de croix pour poursuivre SuperMenteur, si la gauche passe. Je précise cela, car, selon le Canard Enchaîné -source des plus fiables, si besoin est de vous le rappeler- aucune chance que Sarkozy ne poursuive Chichi s'il est élu. De la culture (direction de Beaubourg entre autres) à la justice, tous les potes du Président seront prêts à se porter garants,

à le protéger de toutes attaques. Que l'affirmation du Canard se trouve vérifiée ou non sur le coup de la magouille Sarko-Chirac, on n'est pas loin de la situation de démission de Nixon, en encore plus balaise : on va vraiment se faire avoir jusqu'à l'os !

Amusant, par ailleurs, de remarquer à quel point Bayrou manque d'originalité. Sa campagne fait penser à celle de Chirac en '95, le moment où la droite a changé de visage : de celui de bureaucrate guindé, aux valeurs morales imposantes, elle est passée à celui de gentleman farmer, qui n'hésite pas à s'enfiler une corona quand bobonne est couchée. Le problème, c'est que François n'aime pas le nouveau visage de la droite, urbain, froid et cynique, il voulait que le temps s'arrête, que tout redevienne comme avant. Avant la dissolution... François a oublié qu'il existait un monde au-delà de nos frontières, peuplé de gens dont les modes de vie respectifs sont différents, et qu'ils s'en foutent sûrement de son avis à lui, sur la manière dont doivent être gérées les choses.

Car, et c'est sûrement le plus énervant de cette campagne, les candidats font croire au peuple qu'ils peuvent faire changer les choses d'un coup de baguette magique, parce qu'ils en ont décidé ainsi. Ils oublient bien trop souvent l'Europe, d'une part, et le reste du



monde, d'autre part. Je me permets de vous rappeler que nous participons à ce qui s'appelle l'économie de marché. C'est elle qui nous dirige, c'est contre sa propagation qu'il faut lutter, en lançant des initiatives personnelles. Le jour où les plus grandes entreprises françaises ne participeront plus au CAC 40 marquera le premier pas vers un changement radical des valeurs. Sans cela, nous ne faisons que nous battre contre des moulins, que construire notre château de sable sur des marécages fétides.

Notez au passage que malgré le titre putassier de ce paragraphe, on n'aura apparemment pas trop à notre rumble, justement –on assisterait d'ailleurs plutôt à un fumble généralisé... mouhaha- car Sarkozy refuserait de rencontrer ses adversaires en direct à la télévision. Sur le



net, par contre... Ah, tiens ? vraiment ? Vous voulez dire : « afin que les couches les plus populaires ne puissent pas en profiter », n'est-ce pas ? Et, comme les chaînes font partie du jeu, elles n'exerceront jamais pression, au contraire. Vous aurez peut-être remarqué, dans l'émission France-Europe Express, réputée objective, sur une chaîne que Sarko n'aime plus trop depuis des

événements récents, lorsque des débats sont organisés entre les représentants des différents candidats, les choses sont organisées ainsi : 1) PS vs UDF vs UMP (vs MPF) (vs CPNT) 2) LCR vs PC vs Verts vs FN (vs PT) (vs Bové). Soit 1=sérieux 2=guignols. Cela s'appelle de la discrimination, cela fait le jeu des fachos qui se mettent en position de victimes, où qu'ils se trouvent. Les plus conformistes passent pour des rebelles, les extrêmes s'entre-déchirent.

This land is my land, this land is your land...

Ce n'est pourtant pas l'avis, de toute évidence, de M. Sarkozy qui continue d'enflammer les consciences, en lieu et place de les apaiser. Avec l'annonce de la création d'un Ministère de l'Immigration et de l'Identité Nationale, on pensait voir le candidat sombrer dans les affres de la honte, et pourtant... son idée n'a apparemment pas choqué grand monde. Quelques jours plus tard, Royal annonçait sa volonté d'insuffler aux Français une volonté de se réappropriier les bons vieux symboles nationaux, la Marseillaise et le drapeau. Il paraît que Sarko voulait lancer une idée similaire avec « Je suis pour » de Sardou, mais au dernier moment, il s'est ravisé...

Je vais arrêter là de débiter mes conneries, je pense. Je sais, c'est court, mais je ne voudrais pas me permettre

de vous retenir plus longtemps avant d'aller déposer votre bulletin dans l'urne. Je vous conseille de rester vigilants, on se retrouvera après les résultats pour un petit bilan...

D'ici là, sortez un brin, videz-vous le cerveau de temps en temps, vivez un coup.

Bonne chance.

El Fouine

CAPITALISME ET ECONOMIE DE MARCHÉ



Vous savez la position d'El Fouine sur le sujet. Mais vous nous connaissez - on aime parfois se contredire. Lugh vous propose donc sa version des choses. A vous de vous faire votre propre idée sur ce dont tout le monde parle mais que bien peu analysent...

Il est de bon ton de nos jours d'accuser le capitalisme, le libéralisme et l'économie de marché de tous les maux qui hantent supposément notre société. Particulièrement en France, pays schizophrénique s'il en est, l'argent est toujours perçu comme suspect et l'on considère toujours que l'autre en a trop plutôt que l'inverse. De tous les pays dits occidentaux, c'est en France que le mythe communiste eut le plus d'impact et nous devons à cet état de fait les monstruosité telles que la SNCF, l'EDF, La Poste, France Telecom, Air France, etc... L'échec patent et programmé du communisme ne semble avoir posé aucun problème aux multitudes de révolutionnaires en herbe tant il est vrai que la mauvaise foi est souvent l'apanage des réformateurs à courte vue. Et d'aucuns d'affirmer sans vergogne que si l'union soviétique à échouée c'est parce le « vrai » communisme n'y était pas appliqué... on croit rêver... L'union soviétique a bel et bien appliqué le communisme le plus extrême qu'il puisse être donné d'appliquer avec comme rudes concurrents la Chine et le Laos.

Tout ceci pour dire que les Français se plaignent du capitalisme, du libéralisme et de l'économie de marché alors qu'aucun n'est réellement appliqué dans le monde, même pas aux États-Unis, chancre présumé en la matière.

Revenons tout d'abord aux bases et expliquons clairement ce qu'est une économie de marché, quels en sont les fondements et son mode de fonctionnement.

Le besoin

Dans l'économie de marché, on présuppose que l'homme est pourvu d'une infinité de besoins, qu'il cherchera toujours à améliorer son existence et donc à s'enrichir au sens basique du terme, c'est-à-dire passer d'un état présent insatisfaisant à un état futur plus satisfaisant. Que cela se traduise par la consommation de bien matériel, immatériel, de satisfaction spirituelle ou d'ordre moral importe peu. Ce qui est exclu c'est l'immobilisme.

Pour passer d'un état d'insatisfaction à un état de satisfaction, l'homme se fixe des buts, détermine des moyens, fait des choix et enfin agit. Que les buts soient illusoire, les moyens inadaptés, les choix erronés et l'action déficiente importent peu, ce qui compte c'est que le processus est invariable.

La rareté

Si tous les besoins des êtres humains pouvaient être satisfaits sans effort et instantanément il n'existerait pas d'économie de marché. Le fait

qu'il soit difficile ou long d'obtenir un bien est à l'origine des mécanismes d'économie de marché. Il est admis que jamais la rareté ne disparaîtra, car les limites mêmes de la nature humaine font qu'il existera toujours un bien matériel ou immatériel soumis à une ou plusieurs contraintes d'obtention et lui conférant donc une certaine rareté. La plus basique de ces contraintes étant le temps. Celui-ci est un « bien » limité et indivisible, car nous ne vivons pas éternellement et ne possédons pas le don d'ubiquité, ainsi nous sommes constamment soumis à des choix liés à la rareté de notre temps disponible et notre impossibilité d'être à plusieurs endroits ou d'effectuer plusieurs tâches en même temps. La rareté introduit la notion de valeur

La valeur

La valeur (d'un bien, d'une action) ne s'exprime que par l'intérêt immédiat d'un individu vis-à-vis de ce bien ou de cette action dans l'optique d'atteindre un but. L'individu décide alors si l'effort qu'il doit consentir pour obtenir ce bien ou effectuer cette action est « rentable » c'est-à-dire si la satisfaction du gain est supérieure à la dissatisfaction de l'effort consenti pour son obtention.

Aucun bien et aucune action n'ont de valeur absolue. Peu importe le temps et les efforts

investis dans la construction d'un congélateur, celui-ci n'aura aucune valeur pour un Inuit... La valeur d'un bien ou d'une action est toujours relative, un verre d'eau aura une valeur immense pour un individu perdu dans le désert et aucune valeur pour quelqu'un vivant au bord d'un fleuve.

La gestion de l'économie en favorisant les producteurs est un travers extrêmement répandu dans nos sociétés. Le but est de définir la valeur d'un produit en la calculant à partir de la quantité de travail nécessaire et de faire supporter ce coût aux consommateurs à travers des subventions, des politiques de fixations de prix ou quotas de productions.

Dans une économie de marché, si un bien voit sa valeur diminuer c'est qu'il est moins désiré par les consommateurs ou bien qu'il est devenu abondant. Les producteurs ont alors le choix entre :

- être plus efficace
- Fabriquer d'autres biens plus valorisés

Se rouler par terre en criant au scandale n'est pas une option...

La propriété

La propriété est le fondement principal de



l'économie de marché. Qu'est ce que cette notion implique ? Tout simplement que tout un chacun est libre de disposer des biens qu'il a librement reçus, fabriqués, acquis, hérités. Dans une vraie économie de marché, ces biens appartiennent intégralement et sans restriction d'aucune nature à leurs propriétaires. Ainsi, l'échange de ces biens ne peut être soumis à de quelconques conditions, taxes, obligations ou restrictions. On voit tout de suite qu'aucun pays au monde n'applique une réelle économie de marché. En France par exemple, il existe un nombre incalculable de réglementations restreignant les échanges

et des taxes diverses (TVA entre autres) sont systématiquement appliquées à chaque transaction.

Le capital

Cette notion est une des plus méconnue et souvent mal comprise. Le capital représente à la base la volonté d'un individu de ne pas consommer maintenant (donc d'épargner) dans l'espoir de pouvoir consommer plus dans le futur. Le capital est virtuel, il représente un espoir, un pari sur le futur. C'est aussi un risque, car rien ne dit si cet espoir et ce pari



aboutiront. Un petit exemple pour illustrer la chose. Imaginons un chasseur vivant dans une forêt. Tous les jours il doit partir chasser le lapin avec son arc pour se nourrir. Il doit ramener au moins 2 lapins par semaines pour pouvoir survivre. Grâce à son habileté, il réussit à ramener ces deux lapins, mais ses conditions de vie sont rudes et il aimerait bien se construire une cabane pour l'hiver. Mais voilà, il ne peut pas s'arrêter de chasser pour construire une cabane sous peine de mourir de faim. Notre chasseur décide de construire

un piège à lapin dans « l'espoir » de capturer 2 lapins par semaine. Admettons qu'il lui faille trois jours pour mettre au point son piège et qu'à cause de cela il va perdre l'opportunité de capturer un lapin. Le chasseur aura donc « investi » un lapin dans l'espoir d'en obtenir deux plus tard, il aura renoncé à manger un lapin maintenant dans l'espoir d'en avoir deux dans l'avenir. Il aura transformé un bien (le lapin) en capital (le piège).

Le capital ne vaut que par le lien qu'il existe

entre l'obtention d'un bien futur et le capital. Le capital en soi n'a aucune valeur. Imaginons que soudainement tous les lapins de la forêt de notre chasseur disparaissent (une maladie par exemple). Le piège deviendra inutile et le capital cessera d'exister.

Le taux d'intérêt

Les taux d'intérêt représentent la valeur de l'espoir de fructification du capital et détermine ainsi au départ la transformation ou non de bien de consommation en capital. Pour notre chasseur ce taux d'intérêt est de 100 %, en investissant 1 lapin maintenant, il espère en avoir 2 plus tard. Si ce taux avait été moindre (1 lapin de plus toutes les 5 semaines par exemple ou bien 7 jours pour fabriquer le piège) peut-être que le chasseur n'aurait pas jugé le risque en valant la chandelle et aurait renoncé à fabriquer son piège.

La manipulation arbitraire des taux d'intérêt est une escroquerie institutionnelle courant dans nos pays (même aux USA avec la fameuse Federal Reserve), elle est destinée à faire croire au citoyen de base qu'il y a « un pilote à la barre ». Un taux d'intérêt est et ne peut être QUE le reflet d'un rapport entre les biens possédés à l'instant de la décision et l'espoir des biens obtenu dans le futur. En aucun cas un individu ou une institution ne peut fixer

arbitrairement des taux d'intérêt. Le faire ne conduit qu'à introduire un nouvel élément de risque et d'incertitude dans le marché et donc diminuer les taux d'intérêt réels et par voie de conséquence réduire le capital qui représente je le rappelle un investissement pour l'avenir.

L'argent

L'argent n'a aucune valeur en soi. L'argent reflète la capacité de consommation de biens matériels ou immatériels. La quantité d'argent disponible sur un marché correspond toujours à la quantité de biens disponibles. Ainsi si on augmente artificiellement la quantité de « monnaie » disponible, l'offre de bien à l'instant T étant limité les prix vont augmenter pour ajuster ces deux quantités, c'est ce qu'on appelle l'inflation. De nos jours, l'une des plus grandes perversions des états consiste à faire marcher la planche à billets et par la même à créer artificiellement de l'inflation de par le processus décrit plus haut. L'inflation a cette particularité qu'elle n'est pas égalitaire. En effet ceux qui bénéficient de l'apport l'argent « frais » s'en trouvent effectivement plus riche. Du fait de leur pouvoir d'achat, ils vont entraîner une augmentation des prix qui pénalisera ceux qui n'ont pas bénéficié d'une augmentation artificielle de pouvoir d'achat. Dans une vraie économie de marché, on ne

fait jamais appel à la planche à billets sauf pour remplacer les billets usagés et il n'y a donc pas d'inflation, seulement des variations de prix liées aux mécanismes de l'offre et à la demande.

Un des exemples des plus risibles et symptomatiques de ce mécanisme s'est produit en 1968. Après les « événements » de l'époque des accords dits de Grenelles ont été conclus entre le gouvernement d'alors et les syndicats. Ces accords prévoyaient entre autres une augmentation générale de 10% des salaires. Dans les mois qui suivirent, il y eut une augmentation des prix de...10 %

Le travail

Le travail est un bien comme un autre, un individu dispose toujours de travail à vendre.

Comme tout bien, il est soumis aux lois du marché et peut être vendu et acheté.

Si le travail est rare, il sera cher, s'il est abondant, il sera bon marché. Le travail en soi n'a aucune valeur, la valeur du travail n'est réalisée qu'à travers la valeur des biens produits par ce travail.

Je peux passer un mois à fabriquer une capsule de bouteille de bière, mais je ne trouverai personne pour me l'acheter 1000€...



L'économie de marché permet de réaliser les milliards d'ajustements permettant de mettre en adéquation les besoins des milliards de consommateurs (au sens large) et l'offre des milliards de producteurs (là encore au sens large). Grâce au marché, à la libre concurrence et à la liberté individuelle, il est possible de déterminer précisément et en temps réel la valeur des biens (matériel et immatériel). L'avenir est préparé grâce au capital et les risques pris en compte par l'intermédiaire des taux d'intérêt. Jusqu'à plus ample information, aucun autre système, organisation, génie ou groupe de génies ne sont capables d'une

telle chose. Après avoir posé les fondements de l'économie de marché et montré à quel point celle-ci est très loin d'être en usage dans le monde, je vais m'attacher à démonter le mythe de l'interventionnisme salvateur.

Depuis des générations, nous avons été élevés dans la culture de l'interventionnisme. Ce mythe, entretenu par l'oligarchie dirigeant notre pays, est en fait un habile moyen de convaincre le peuple de rester à sa place et à certaines castes de la société de profiter de celle-ci. C'est également, pour le peuple, l'occasion de se débarrasser de ses

responsabilités, la plupart des gens préférant reporter sur d'autres les conséquences de leurs actes. En bref, cette imposture convient parfaitement à 70 % de la population. Le paroxysme de ce délire collectif culmine lors de l'élection présidentielle qui tient plus d'une résurgence d'anciens rituels animistes. Comme si la désignation d'une personne par les citoyens investissait celle-ci de « pouvoirs magiques » lui conférant des capacités « surhumaines » lui permettant de libérer le peuple de l'oppression... c'est beau non ? Bon, essayons de définir autrement le postulat de l'interventionnisme (ou socialisme si vous préférez) :

Un groupe d'individus « éclairés » est à même de pourvoir aux besoins de dizaines de millions d'individus constituant un pays, d'organiser de façon harmonieuse et égalitaire la société, de prévoir l'avenir afin que cet état de perfection dure éternellement.

Il suffit de réfléchir cinq secondes pour se rendre compte de l'ineptie d'un tel postulat (postulat mis en pratique par l'URSS avec les résultats que l'on sait). Tout un chacun se rend compte de la difficulté que nous avons nous-mêmes à maîtriser notre propre existence et réalise qu'aucun génie ou même groupe de supers cerveaux ne sont capables ne serait-ce



que d'entrevoir le début d'une organisation capable de prendre en charge les 3 prochains jours de la vie de 60 millions de français.

En fait les conséquences de l'interventionnisme se résument à :

- La création de déséquilibres préjudiciables au bon fonctionnement de la société (inflation)
- favoriser certaines parties de la société (les fonctionnaires, les paysans, l'industrie, les producteurs...) au détriment d'autres
- favoriser les personnes incompetentes, inefficaces et paresseuses au détriment des individus performants, efficaces et courageux.

- ralentir les mutations inéluctables de la société et ainsi faire perdurer les crises de réajustement inévitables lors de ces mutations.

- introduire des « réformes » au petit bonheur la chance avec des conséquences le plus souvent nuisibles sur le long terme.

- réaliser une foule de micros interventions à « ras-terre » pour maintenir une apparence de pouvoir et ainsi masquer une impuissance totale à comprendre et maîtriser les phénomènes macro-économiques.

L'économie est une science et comme toutes les sciences, elle est censée être une description de la réalité. Plus proprement une modélisation simplifiée (mais juste) de la réalité. Les économistes ne sont pas des magiciens et les hommes politiques non plus. Tout comme aucun Physicien ne parviendra jamais à inverser la gravitation, un économiste ne peut aller à l'encontre des phénomènes sociologiques qui guident les êtres humains dans leurs aspirations à améliorer leurs conditions d'existence. Connaître ces mécanismes c'est d'abord être conscient des limites liées aux interventions possibles et savoir qu'au vu de la complexité du système, il est au mieux très difficile d'évaluer les

conséquences à long terme des interventions. Prévoir l'évolution d'une société est encore plus difficile que de prévoir la météo. Les hommes politiques devraient permettre le développement de telles connaissances et permettre aux individus d'agir en pleine lucidité plutôt que les conforter dans de fallacieuses croyances qui n'ont d'autre but que d'en faire des animaux domestiques dociles.

Il est grand temps de dire au gens que :

- Aucun homme politique, économiste, expert ou groupement de n'importe quel nombre de ces trois catégories n'a le pouvoir de leur donner une quelconque sécurité économique.

- Que la seule manière d'y parvenir serait pour eux de renoncer à toute évolution dans leur existence (mourir est un bon moyen d'y parvenir).

- Que c'est le risque et la difficulté qui ont été les principaux facteurs de développement humain (jamais la sécurité ni la facilité).

- Que les syndicats ne sont pas à l'origine des progrès sociaux en occident, mais bien l'enrichissement lié à la liberté d'action et de choix (en d'autres termes le risque et

l'initiative) qui prévalent depuis plus de deux siècles dans nos pays. L'inexistence de ces deux facteurs expliquant l'état de « sous développement » de la plupart des autres pays.

- Que ça n'est pas l'économie de marché, ni le capitalisme ni le libéralisme qui sont à l'origine des maux, mais plutôt leur très faible application.

Pour conclure, je conçois bien que la situation en France soit alarmante et se dégrade de plus en plus. Nous sommes passés en 50 ans de quelques millions de personnes crevant de faim et vivant à même le sol à quelques milliers de personnes soignées, nourries gratuitement et hébergées dans des hôtels...

Le capitalisme est vraiment une catastrophe...

Lugh

Bibliographie

Pour ceux qui voudraient approfondir le sujet et en particulier découvrir l'école autrichienne d'économie, voici quelques références :

- **Economy for real people** ... par Gene Callahan (disponible uniquement en anglais)

Ce livre est un remarquable essai de vulgarisation, comme son nom l'indique il est facile d'abord et simple à lire pour tout un chacun. C'est une excellente introduction.

- **Principles of economics** ... de Carl Menger

Une autre introduction à l'économie

- **Human action** ... de Ludwig Von Mises

Un écrit fondateur de l'école autrichienne, une approche très philosophique de l'économie

- **Man, economy and state** ... de Murray Rothbard

Une description détaillée des différences entre l'école autrichienne et l'approche classique de l'économie.





DEAF

LE GRUNGE

Un cri éphémère

Bon, à trois tout le monde lâche son pad ! Mais si, de toute façon je vois bien que certains ont les yeux qui piquent. Oui, même toi, et j'insiste : passer level 70 dans WoW n'est pas une fin en soi ! Alors pour ceux que les sempiternels sondages d'intentions de vote au premier tour et autres instruments de manipulations ennui profondément, éteignez donc votre téléviseur, car j'ai ici en plat du jour un modeste historique du Grunge, mouvance musicale historiquement attachée à la ville de Seattle, qui, à défaut de tous vous intéresser, vous fera peut-être découvrir quelque chose ou encore égayera votre passage au petit coin. Et tirez la chasse, Nom de Dieu !

À regarder dans des dictionnaires anglophones, on peut trouver plusieurs définitions pour le mot « Grunge », du « fait de porter des habits sales » à « un style de musique mariant à la fois punk rock et heavy

metal, popularisé au début des années 90 et souvent caractérisé par des paroles nihilistes et contestataires », quelque chose nous manque pour saisir l'essence de ce mouvement, aussi je tâcherai de vous éclairer de ma modeste lanterne.

On pourrait se dire que les tenants et les aboutissants prennent racine vers 1991 avec l'incontournable sortie du deuxième album de Nirvana, Nevermind, mais en réalité ce n'est pas aussi simple, et il nous faut remonter davantage dans le temps.

Nous sommes en 1981, Ronald Reagan prend les commandes du pays, donne le ton, et c'est dans un mode de vie capitaliste et consumériste à outrance que les jeunes s'ennuient profondément. Tout particulièrement dans les banlieues où le divertissement, entendre par là braver l'interdit, va devenir la réponse ultime



à l'autarcie matérielle. La jeunesse, désemparée par l'abrutissement de la télé et des radios va alors partir en quête d'un hypothétique Graal : la drogue pour

certains, le refus des standards d'une société qui leur est étrangère pour tous.

C'est dans un tel contexte que la musique punk donnera naissance à un mouvement encore plus radical : le hardcore. Caractérisé par des tempos plus rapides, des paroles souvent hurlées... malgré sa caractéristique de refuser toute autorité dans un bouillonnement sonore effervescent, ce genre musical ne parviendra pas à séduire les masses, laissant à Kiss ou à Black Sabbath un léger sursis. Ajoutons à cela le fait que les stations radio de l'époque agissaient sous le joug de quelques grandes maisons de disques, ces dernières dictant ce qui serait diffusé et ce qui ne le serait pas, et je ne surprendrai personne en disant qu'à ce moment-là, de bonnes bouses intersidérales se taillaient la part du lion, comme en témoigne l'énorme succès (aux États-Unis du moins) de REO Speedwagon. Faites chauffer Youtube, le jeu en vaut la chandelle.

Ce besoin d'un souffle nouveau trouvera son salut dans les radios étudiantes qui, malgré un statut d'amateur, forment néanmoins une toile suffisamment dense aux États-Unis et parviennent à avoir un réel impact. La sauce prend tant bien que mal, les jeunes et les éternels



amoureux du rock commencent à former une « société » à part entière, animée de la volonté d'apporter quelque chose de nouveau. De part et d'autre du pays, des formations musicales plus ou moins talentueuses voient le jour, mélangeant avec pertinence le punk et le métal des années 80, et le diffusant depuis ces modestes stations de radio. Le mot Grunge n'est pas encore né que les gens parlent déjà de la culture « slacker », désignant l'éternel ado chevelu et fainéant.

De Boston à Aberdeen, les modestes, mais inspirées formations partent en quête de la scène de Seattle,

lieu béni où de saints hommes (liste non exhaustive), en l'occurrence Bruce Pavitt, Jonathan Poneman (fondateurs du label Sub Pop), Jack Endino (un producteur) et enfin Charles Peterson (l'ultime photographe de cette période), rendront possible cette future révolution.

Ce qui était différent avec ces labels, Sub Pop mais aussi Twin/Tone et SST, résidait dans leur politique qui consistait à signer des artistes anti conformistes plutôt que de lorgner sur l'aspect financier de la chose. Au même titre que cet amour sincère de la musique, la qualité perfectible des équipements des studios de cette « ville-berceau » joua pour beaucoup dans la définition du « son de Seattle ».

Les premiers représentants du genre, **The Minutemen**, **Meatpuppets**, **The Dead Kennedys** et consorts laissèrent bientôt la place à d'autres lors de la deuxième moitié des années 80 avec entre autres **The Replacements**, **Flipper**, **Hüsker Dü** ou encore **The Pixies**, des groupes qui vont incorporer au modèle de base plusieurs éléments épars, comme de la pop pour certains. La mayonnaise monte doucement et c'est à la fin des années 80, avec des formations comme **Dinosaur Jr** ou **The Wipers**, que

la culture « slacker » délimite les premiers angles d'un nouveau standard de la fusion punk/rock : un tempo au ralenti, des parties chantées ou hurlées gorgées de déception, le tout marqué par des guitares crades et une batterie aux fûts retentissants - la jeunesse va bientôt accueillir à bras ouverts son sauveur.

Les cheveux longs (une mode passée à l'époque, considérée comme ridicule par le plus grand nombre), un jean déchiré, des Doc Martens et l'incontournable chemise de bûcheron définissent l'habit traditionnel qu'adoptent groupes et fans de la première heure. Les uns après les autres, **Soundgarden**, **Mudhoney**, **Nirvana**, **Alice in Chains**, **Pearl Jam** ou encore **Sonic Youth** vont rencontrer un succès incroyable, revigorisant un paysage musical sous antidépresseurs.

Petite précision cependant, car Seattle n'est pas tout à fait le berceau de ce mouvement, bien que ce soit communément accepté. En réalité c'est Olympia, également dans l'état de Washington, qui fût la première ville à être témoin d'une telle hostilité contre l'establishment. Pour la petite histoire, il est amusant de savoir que Matt Groening, le géniteur des *Simpsons*, fit ses premières armes dans cette ville. Parallèlement,

Kurt Cobain aurait déclaré que Nirvana était les *Simpsons* de la musique, un produit « commercial » qui est subversif.

Tous ces groupes, **Nirvana** et l'incroyable aura de Cobain, le presque métal **Soundgarden**, le bluesy **Alice in Chains** et le « mainstream » **Pearl Jam** constituaient le gros de cette scène, qui naquit officiellement en 89 avec la sortie du premier effort de la bande de Kurt, *Bleach*, un pavé irrégulier et contendant jeté dans la mare de l'industrie du disque. C'est d'ailleurs à ce moment que le grunge traverse l'océan pour aller secouer les tignasses d'Angleterre, signifiant ainsi son existence tangible à l'Europe. Pas d'hystérie pour le moment, juste de quoi marquer les esprits suffisamment pour le prochain assaut, qui interviendra un peu après l'apparition dans les bacs des premiers efforts d'**Alice in Chains** et de **Pearl Jam**, respectivement *Facelift* et *Ten*.

1991, année charnière, celle du Black album de Metallica ou encore d'*Out of time* de REM. 1991, année de mini révolutions musicales où le second effort de **Nirvana** vit le jour. Le grunge va alors exploser, et troquer sa relative confidentialité contre un considérable succès planétaire. *Nevermind*, sorti à l'automne 91, est un



disque nerveux, puissant et toujours contestataire qui propose malgré ses idéaux un son très travaillé et poli par son producteur, Andy Wallace. Incompréhension des parties ou incorruptibilité déjà mise à mal (à vous de faire le choix), cet album propose néanmoins un son déjà bien arrondi par rapport à son aîné, chose qui lui permettra de conquérir un large public aisément.

Le single *Smells like teen spirit*, connu de tous aujourd'hui, est bientôt diffusé un peu partout en boucle, la « nirvana mania » fait son bonhomme de chemin, pour le plaisir du public et surtout de la maison

de disques qui, au passage, a dû s'en mettre plein les fouilles... Et dire que Cobain ne voulait pas du succès. Sachez tout de même que cet tube universel qu'est **Smells like teen spirit**, adoré de nombreux jeunes de l'époque et devenu une référence pour ces derniers, se moquait en fait de la jeunesse. Les trois membres de **Nirvana** furent stupéfaits de cet engouement soudain, et tandis que Dave Grohl et Krist Novoselic apprivoisèrent tant bien que mal le succès, Cobain, lui, entama une sorte de descente aux enfers, singulièrement marquée par l'entrée dans sa vie d'une chose qu'il ne désirait pas : la renommée. Ce qui suit est connu de tous : Kurt se maria bientôt et perdit toute motivation, tiraillé entre la drogue, la grosseur de sa femme Courtney Love et un dégoût grandissant de la scène. Oui, tout ceci est bien triste, j'en conviens.

Alors que Cobain et sa femme faisaient les choux gras de la presse à scandales entre deux cures de désintoxication, les autres formations semèrent de leurs productions le terreau du grunge, proposant ici et là quelques perles. On notera, pour les plus connus, le désespéré **Dirt** d'**Alice in Chains** ou encore **Vs** de **Pearl jam**, deux grands succès commerciaux que, bizarrement, Cobain pointa du doigt, les accusant



d'être des « vendus ». Parce que hmm, on ne peut pas tout avoir, 1) signer chez une major et 2) proposer un son passé au filtre du music business... critiquer ceux qui opèrent plus ou moins de la même façon n'est pas très sportif, enfin passons.

Tenter de comprendre pourquoi ce fut **Nirvana** qui récolta les lauriers n'est pas évident, aussi, considérant que le public ne prêta pas attention aux paroles des chansons, à quoi bon chercher midi à quatorze heures. Personnellement, je suppose que Geffen, la maison de disques, mit les bouchées doubles pour ce « **Nevermind** »

(sic) et le fit tellement bien qu'aujourd'hui même, des jeunes âgés d'un an à l'époque et d'autres qui n'étaient même pas conçus portent aujourd'hui fièrement un étendard au message largement galvaudé, à grands coups de merchandising. [It's a « Sick, sad world », Daria je t'aime].

Comment un tel succès a pu s'essouffler ?

Il est évident que le suicide de Cobain, sorte de tête pensante ou plutôt leader du grunge, a tout chamboulé sur son passage. Il y a eu un avant et un après, c'est

indéniable. **Superunknown**, de **Soundgarden** (ce disque est absolument remarquable, je le conseille plutôt deux fois qu'une), sorti un mois avant le geste fatal de Kurt, a parfaitement et presque suspicieusement donné le ton glauque, macabre et -pourquoi pas- prémonitoire de ce qui allait arriver. Aussi, et surtout, les idéaux du grunge étaient en contradiction totale avec le succès et l'appartenance à de grandes maisons de disques, comme en témoigne la dernière production studio de **Nirvana**, *In utero*, au son imprécis, brouillon et à l'inspiration brute et dépouillée. Un retour aux sources en bonne et due forme, distribué à contrecœur par la maison de disques. Le succès fut d'ailleurs plus discret. D'autre part, l'usage assez régulier des drogues eut aussi son impact, emportant entre autres Layne Staley en 2002, le chanteur d'**Alice in Chains**.

C'est dans un climat plutôt morose que les maisons de disques commencèrent à massivement signer des suiveurs avides d'argent, **Silverchair** et **Creed** pour les plus connus. Ceci conduisit les fans de la première heure à faire le deuil d'un âge d'or révolu, en 1996, année considérée par beaucoup comme la fin du grunge, titubant avant de s'évanouir au travers des deux derniers efforts studio de **Soundgarden** et des

Screaming Trees. À noter cependant, le cas de **Pearl Jam** qui a traversé la décennie des années 90 presque sans encombre et persévère encore aujourd'hui, où l'esprit des premiers jours semble être enfin réellement revenu en 2006 après quelques albums perfectibles.

Aujourd'hui l'actualité du grunge n'est guère réjouissante : le chanteur de **Soundgarden** est allé repêcher les membres abandonnés de **Rage Against the Machine**, afin de former **Audioslave**, qui semble être apprécié des masses (noter à quel point je me retiens de déverser ma bile sur ce groupe). **Alice in Chains**, de son côté, a effectué quelques concerts, souvent au profit d'œuvres charitables. Concernant les ex-**Nirvana**, Dave Grohl créa rapidement les **Foo Fighters** où il est maintenant chanteur-guitariste, et bénéficie d'un certain succès qui est peut-être dû en partie au succès de **Nirvana**. Krist Novoselic est plus discret et donna naissance à deux formations de seconde zone peu connues, respectivement **Sweet 75** et **Eyes Adrift**, aujourd'hui enterrées.

Les dernières paroles de Kurt Cobain ne sont en réalité pas les siennes, mais proviennent de la chanson **Hey Hey My My** de Neil Young, le parrain du grunge,



lorsqu'il écrivit dans sa lettre d'adieu : « **It's better to burn out than to fade away** », que l'on pourrait traduire (de plusieurs façons, j'en conviens) par : il vaut mieux partir en « beauté » que de sombrer dans l'oubli.

Comment pourrait-on le contredire ?

BluePowder

サ ン ク ア

9h30, dimanche matin. Je sommeille encore dans mon futon, petit à petit réveillé par la lumière du soleil qui s'invite doucement dans ma chambre. Alors que je m'apprête une nouvelle fois à plonger sous les couvertures pour prolonger ma nuit, une chose étrange se passe. Tout, autour, se met à osciller très rapidement. Je sens les fondations de l'immeuble qui vibrent à forte cadence. Après quelques secondes, je réalise que j'ai affaire à mon premier tremblement de terre. 3 sur l'échelle de Richter. Bonne introduction, un mois après mon arrivée sur l'archipel.

Comme vous l'avez compris, le retard de ce Sanqua est entièrement de ma faute. J'ai dû déménager suite à la sortie du 7 pour m'installer au Japon. Les premières semaines ont été rudes, non pas en terme d'adaptation – je ne débarquais pas tel Colomb sur une terre inconnue – mais en terme d'occupation. Alors que je recommençais enfin à faire surface, Sanqua 8 était remis sur les rails par l'équipe et je profite de ce paragraphe pour tous les remercier d'avoir pu relancer la machine en mon absence. Bravo Messieurs.

Si je me souviens bien, j'avais proposé de vous parler de gastronomie dans ce numéro. Je voyais assez bien comment traiter le sujet, j'avais même déjà préparé un descriptif de plats courants... Malheureusement pour vous, je suis tombé par hasard, après une dure journée

de labeur, sur une émission de variétés nipponne. Le sujet s'annonçait assez original : ils comparaient le nombre de restaurants japonais présents dans les pays étrangers. Les États-Unis et la Chine comptaient bien



entendu le plus grand nombre de ces établissements. Mais, une fois ramené ce chiffre par rapport au nombre d'habitants, la carte changeait d'aspect et c'est la France qui se taillait la plus grosse part du gâteau. Oui, la France a apparemment le plus grand nombre de restaurants japonais par habitant. Ceci n'est pas très surprenant

tant le Japon est devenu à la mode avec tous ces ados qui passent leurs journées à lire des mangas et à croire tout connaître du Japon sans y avoir jamais posé les pieds, et qui rêvent d'aller à Akihabara parce que ça doit être un endroit « trop cool ». Ces mêmes personnes fréquentent les restaurants japonais de la capitale, croyant sans doute mieux s'imprégner de ce qui les passionne. Mais revenons à cette émission de variétés. Pour mieux compléter le reportage, l'animateur a fait appel à un japonais sur place (à Paris, donc) pour mieux se rendre compte de la situation. Voici donc notre baroudeur armé d'une caméra, à l'assaut des menus japonais de la capitale.

Premier restaurant. Le menu arrive. Déjà, mauvais présage. Tout est écrit en français (même pas de kanji dans les coins) et le garçon, un asiatique un peu bouffi, ne parle apparemment pas la langue non plus. Sur le côté du menu, une citation (traduite) d'un auteur japonais qui dit, si ma mémoire ne flanche guère, que la nourriture japonaise s'apprécie d'abord du regard puis du palais. Ni une ni deux, notre japonais en exil commande un Oyakodon. Quelques minutes s'écoulent et voilà que le plat arrive. Très habilement, le caméraman garde le suspense en utilisant la contre-plongée pour se fixer d'abord sur le dessous avant de découvrir le dedans.



Publicité.

Oui, les émissions japonaises se coupent généralement en plein « cliffhangers ». C'est-à-dire qu'on vous garde le meilleur morceau pour l'après-pub. Sans doute une méthode inspirée de nos amis les ricains. Très efficace, ma foi, puisque je ne décroche pas de mon écran. Les publicités japonaises servent de toute façon d'agréable

divertissement au gaijin de passage. Sans transition (pas de jingle entre la fin du programme et le début de la pub, et inversement) l'émission reprend exactement au point où elle s'était arrêtée.

Le public découvre donc le plat. L'animateur et les invités lâchent un « éééééééé ??? » retentissant, marquant leur étonnement. Avant de s'écrouler de

rire. Moi-même, plié en quatre en voyant le plat final, je reprends doucement mes esprits avec un grand sourire aux lèvres.

Selon ce restaurant, l'Oyakodon serait en fait une soupe à l'udon, avec des bouts de viande dedans. Pour mémoire, l'udon est une sorte de nouille très longue, style spaghetti, mais bien plus épaisse, et blanche. Le restaurateur a dû croire que dans Oyakodon, il devait en fait se cacher le mot « udon ». Bien essayé, mais c'est raté.

L'oyakodon est un plat très simple. Il se sert dans un bol (le donbori, qui se retrouve à la fin du mot par le suffixe « don ») dans lequel on foute généralement du riz gluant, quelques fines tranches de légumes, quelques bouts de viande et un œuf à moitié cuit sur le dessus.

Voilà donc pourquoi je m'abstiendrais, finalement, de parler de gastronomie... si vous me lisez de France ou d'Europe, il y a de fortes chances que les plats soi-disant japonais qu'on vous sert n'aient pas grand-chose à voir avec leur véritable origine.

L'émission continua au moins vingt minutes et passa en revue toute une série de restaurants japonais parisiens. Passage obligé par le restaurant branché bobo qui fait du japonais dans une ambiance complètement décalée

avec des couleurs vives au possible et du jazz craché par les haut-parleurs... sans parler de ce restaurant de sushis qui livre chez vous, et qui facture un grand plat de sushis à domicile dans les 300 euros. Inutile de vous dire que les japonais n'ont pas rigolé longtemps quand ils ont vu les prix pratiqués dans la capitale. Ça va du 3 fois au 10 fois plus cher qu'au Japon. Pour une qualité, bien évidemment, allant du passable au médiocre. J'ai moi-même pas mal écumé les restaurants japonais de la capitale, souvent en compagnie d'amis japonais, et je peux confirmer ce constat accablant.

Et dire qu'au Japon, on bouffe bien pour moins de 10 euros par repas. Tenez, l'oyakodon se pratique dans les 5 euros. Le même, enfin, le faux, doit au moins être facturé 15 eurax dans le restaurant minable dont on parlait avant. Et ne rigolez pas, la caméra montrait des gens en file indienne à l'extérieur du restaurant, attendant patiemment de trouver une place pour manger de la merde.

Chose importante que les pseudo-restaurants japonais oublient en France, c'est le service autour du plat principal. Souvent, on se contente du strict minimum : les baguettes, et les sauces sur le coin de table. Mais il manque certainement les tsukemono (légumes en fine tranches passés au vinaigre pendant très longtemps, qui se mangent secs avec le riz) et autres assaisonnements

(comme le negi, qu'on appelle souvent l'oignon chinois, sorte de poireau très fin, lui aussi subissant le traitement des tranches microscopiques) et le thé. Bouffer japonais sans avoir du thé en libre service est un bon indicateur de l'authenticité du restaurant.



Typiquement au Japon, on vous sert du thé dès votre arrivée, avant même que vous ne commandiez quoi que ce soit. Les serveuses font constamment le tour des tables pour vérifier que les verres ne sont pas vides, et si c'est le cas, elles remplissent à nouveau. Je n'ai vu ce genre de pratique que dans un seul restaurant japonais en Europe, et encore, c'était à Bruxelles. Il doit sûrement en avoir d'autres, mais d'après mon échantillonnage, cela reste rare.

Vous l'aurez compris. Plutôt que de claquer votre thune en mangas mal traduits (véridique), mal imprimés (les dégradés passent à l'attrape dans les versions françaises)

et de bouffer dans de faux restaurants japonais hors de prix et pas frais pour deux sous, économisez donc votre thune, apprenez trois mots de japonais et payez-vous un voyage au Japon, si vous voulez vraiment goûter à l'atmosphère. Le reste, c'est comme l'absinthe – juste un paradis artificiel.

En parlant de paradis, mon arrivée coïncidait plus ou moins avec la venue prochaine des cerisiers en fleur. Comme le Japon est bardé de cerisiers roses, quand ceux-ci sont en fleur, le paysage vaut le détour. Quand le moment arrive, nos amis les nippons se précipitent en foule pour défiler sous les cerisiers, souvent pour finalement poser leurs bâches ou leurs serviettes sous ces derniers, afin de manger et picoler en famille ou entre amis dans un cadre agréable. C'est ce qu'on appelle l'Hanami, ce qui signifie littéralement « aller voir les fleurs ». Pour la première fois au Japon à cette époque, je pouvais aussi participer à cette fête éphémère. Les fleurs de cerisier (sakura) ne durent en effet qu'une semaine, voire 10 jours au mieux. Autrement dit, un seul week-end pour en profiter pleinement. Vous l'aurez compris, c'est la cohue dans les transports en commun.

À ce propos, je me permets une parenthèse. Vous savez, on vous dit toujours que les japonais sont des gens super polis, bien éduqués, propres et bien intentionnés ?



C'est souvent vrai. Mais il y a quelques exceptions. Par exemple, à la gare. Déjà, relativisons quand même, c'est loin d'être autant le bordel que dans les gares françaises. Pour les trains où les places ne sont pas numérotées (genre les TER), les gens se rangent petit à petit en file indienne devant l'endroit où les portes du train sont censées s'ouvrir quand il arrivera. Tout ça est très ordonné et normalement, personne ne cherche à gruger et à couper dans le tas quand le train arrive. Oui, je sais, c'est impossible à visualiser si vous êtes parisiens, mais faites preuve d'imagination, bordel.

Et là, alors que vous êtes tranquillement dans la queue, et que vous voyez le train arriver en bout de quai, un groupe de vieux et de vieilles arrive alors que le train s'arrête et que les portes s'ouvrent.

Et là, c'est la bagarre.

Ni une ni deux, le groupe de vieux va tailler comme un porc dans la file, en bousculant les gens qui sortent et ceux qui essayent de rentrer, tout ça pour se chopper l'une des dernières places assises disponibles. Et quand

je dis « comme un porc », je n'exagère rien. Ils bourrent comme des malades, sans aucune vergogne. C'est aussi ça, la « jii-jii & baa-baa » attitude.

Mais revenons à nos cerisiers. Ce genre de fête est aussi l'occasion de voir quelques cérémonies plus ou moins traditionnelles, et en tout cas de voir des filles en kimono, ce qui est un régal pour les yeux. Je ne parle pas des japonaises, qui pour la plupart n'ont pas beaucoup de formes (et comme le kimono a aussi pour fonction d'aplatir la poitrine...), mais des motifs et des coloris pastel employés. En temps normal, il est relativement rare de croiser des femmes qui portent encore le kimono dans la rue, même si ce n'est pas impossible. Les japonais se sont convertis rapidement au style occidental après la Grande Guerre, et au milieu du travail les gens sont très bien sapés.

En parlant d'habits, je me rends de plus en plus compte que le Japon est un pays d'uniformes. Ne vous méprenez pas sur le sens de ma phrase. Vous n'êtes pas sans savoir que les écoliers portent des uniformes... mais l'uniforme n'est pas uniquement limité à l'école. Il est généralisé dans la société japonaise.

L'uniforme EST une étiquette. Il sert à reconnaître la place de l'individu, sa caste, sa « tribu », en quelque sorte. Le salary-man, cadre japonais, peu importe sa

société, est ainsi reconnaissable facilement dans le métro. Il a un costard noir et une chemise blanche, avec une cravate sombre.



Même dans les magasins, l'uniforme s'affiche. Pour la Saint-Valentin, on vend un paquet de chocolats au Japon, le plus souvent de différentes marques, mais dans un même magasin. Eh bien, les « serveuses » des différentes marques auront chacune un uniforme adapté à la marque en question.

Dingue.

Pareil pour les ventes de téléphones portables. Dans le même magasin, chaque société va vanter ses mérites par le biais d'hôtesse en uniformes aux couleurs de la marque. Pour les téléphones portables, ce sont des uniformes souvent assez courts, pour le bonheur des yeux de ces messieurs. C'est normal, quand le marché est ultra-saturé comme au Japon, c'est la mini-jupe la plus courte qui fera la différence.

Bref, les étiquettes sont très courantes, et même les jeunes rebelles qui se teignent les cheveux en brun et qui se laissent pousser la tignasse ne font qu'inconsciemment marquer leur appartenance au corps étudiant. Pourquoi ? Simple... au collègue et au lycée, ce genre d'apparence serait réprimandé, et relativement mal vu dans le milieu du travail. Malgré eux, ils se sont donc aussi créé leur propre « étiquette ».

Il y aurait encore tant de choses à dire, mais je vais à mon tour revêtir mon étiquette de français flemmard et branleur pour m'arrêter là.

La suite au mois prochain...

Si la terre ne tremble pas trop !

Ekianjo



Transition réussie ?

Ce numéro 8 a mis du temps à venir à cause de contraintes personnelles. Mais hop, le voilà sorti à nouveau de nulle part, avec le minimum de ressources disponibles. Il manque certainement quelques articles ici ou là, mais le surplus de contenu dans d'autres parties arrivera sans doute à palier votre appétit d'ici le prochain numéro qui s'annonce déjà comme un retour à pleine puissance. D'autre part, j'ai officiellement mis les deux pieds dans la next gen avec l'achat d'une Xbox 360. Plutôt pas mal, même si j'attends toujours des jeux plus ambitieux, genre Mass Effect, pour vraiment comprendre ce que «débauche de puissance» veut dire. Cette année, Sanqua ira au Tokyo Games Show (encore quelques mois à attendre) en espérant voir des trucs intéressants du côté japonais. Je ne suis pas certain que ça sera le cas, mais bon, il y aura quand même MGS4, c'est mieux que rien, non ?

S A N Q U A



SANQUA hORIZONS
you've got red on you