



SANQUA h o r i z o n s

Mardi 1er avril 2008



Retour à la normale

Cette expression est l'une des plus mystérieuses qui soit. Elle suppose en effet qu'un existe un état stable pour tout chose, auquel on peut revenir constamment, pour peu qu'on s'en donne les moyens. Mais qu'est-ce qui définit la normalité ? Tout cela n'est qu'une histoire de perception. Par exemple, une période de paix peut être considérée comme un état «normal» si l'on considère que les hommes sont faits pour coexister ensemble. Mais pour un autre, l'état de guerre pourrait très bien être compris comme un état tout à fait normal pour peu que l'on considère la nature belliqueuse de l'homme comme faisant partie de son instinct.

Alors, Sanqua propose de «revenir à la normale» en terme de publication. C'est à dire, un numéro tous les mois. Pas moins. La période chaotique que nous avons traversé pendant les derniers mois touche à sa fin, pour peu que vous ne preniez pas cette sortie inespérée comme un beau poisson d'Avril.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Avis de recherche

JIKA ... Blède Reunneur

EGOMET ... Autour du monde

BLUEPOWDER ... Re-Generé

SNAP1212 - La Hype du samedi soir

OPAK ... Seul dans le Noir

EKIANJO ... A temps

Absentéistes excusés :

RODIX - LUGH - EL FOUINE - MEEGO -

DJEEN - PULLOVER - SILENTZEN

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 de mieux 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.

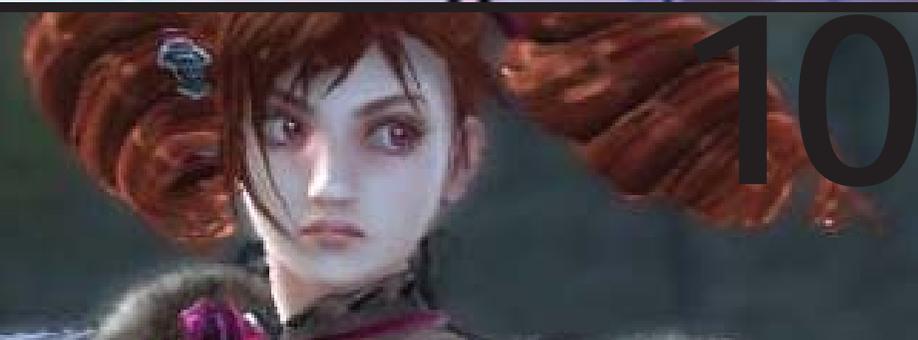
TOUCH!



6

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.



10

HYPE

Déjà Avril, la période des poissons et des blagues carambars ! Dans le petit monde du jeu vidéo, ça ne rigole pas trop par contre, avec des nouveautés toujours pas vraiment fraîches et des jeux vraiment next-gen qu'on attend toujours.



16

HANDS ON

Opak nous revient avec des frissons plein les poches, après avoir passé quelques heures sur Penumbra : Overture. Ekianjo, nauséux, en profite pour descendre du Normandy, le vaisseau du capitaine Shepard de Mass Effect. Tout le monde n'a pas passé un bon moment.



HANDS ON

Mass Effect, Penumbra 2

20

CARNET DE BORD

1



2



L'industrie du jeu vidéo est en pleine transformation. Oui, même si l'on ne peut pas vraiment en dire autant des jeux que la même industrie pond, au moins elle bouge encore. Et dernièrement, c'est **EA (1)** qui propose à son collègue **Take2 (2)** de venir habiter chez lui. Take2, se préparant tranquillement à éditer GTAIV sous peu, reballe gentiment EA d'un coup de « va te faire pendre ». EA le prend un peu mal, et passe à l'offensive avec une bonne vieille OPA des familles en proposant aux détenteurs d'action de Take2 de les refiler à EA qui les rachètent pour 26 dollars jusqu'au 11 avril. C'est aussi ça, le bon côté des sociétés boursières : l'entreprise ne vous appartient plus vraiment au final. Take2 conseille donc à ses amis actionnaires, en attendant, de n'en rien faire et de se taper une belote jusqu'au 27 mars, date à laquelle Take2 est censé prendre une décision sur cette OPA. Évidemment, au 27 mars, Take2 confirme : ils ne plieront pas. Bon. En plus, ils décident, pour mieux se protéger de ce genre d'OPAs, d'imposer une mesure en interne : si un investisseur quelconque acquiert plus de 20% des parts de Take2, ce dernier pourrait émettre pendant 180 jours de nouvelles actions à bas prix et les vendre à ses actionnaires courants. Si cette

mesure est acceptée, cela voudrait dire qu'EA devrait potentiellement racheter plus d'actions Take2 que prévu, ce qui fait qu'EA revoit le prix de rachat à la baisse si cette mesure passe : ça sera donc 25.74 dollars par action dans ce cas-là.

Même si Take2 fait de la résistance, dans les faits, cela ne fait que renforcer la position de EA comme société dominante dans l'édition et le développement. Ce qui n'est pas sans rappeler ce qu'il s'est déjà passé dans d'autres secteurs industriels. Pour EA, c'est simple : pour continuer à rémunérer ses actionnaires chaque année, ils se doivent de générer des profits consistants. Le profit est mesuré en pourcentage, et non pas en valeur absolue. Si la première année EA a 100 dollars par action (j'invente), et qu'EA rémunère à hauteur de 5 dollars ses actionnaires, il faut donc qu'ils dégagent 5 dollars au minimum, pour faire passer l'action à 105 dollars. Soit 5% de hausse. L'année suivante, pour garder le cap des 5% de hausse, il devra s'acquitter non plus de 5 dollars uniquement, mais de 5.25 dollars, puisque la base n'est plus 100. Cela augmente chaque année. En gros, 5% annuellement pendant 15 ans, cela signifie que, pour continuer à donner 5% à ses actionnaires, EA

doit doubler de taille. Ce qui fait qu'EA, comme toute société boursière qui veut continuer à être attractive, se doit de trouver de nouveaux profits plus importants chaque année. Dans les faits, ça se caractérise chez EA par l'abondance de suites faciles et de flankers de séries (NFS Underground est par exemple un flanker des NFS), et quand ce modèle atteint ses limites, EA change de discours et parle de deux choses : l'une, c'est l'innovation (ce qui a pour effet de faire sourire les gamers qui connaissent EA), l'autre, c'est le rachat d'autres sociétés en bonne santé, qui ont un « pipeline » de jeux juteux dans leur portfolio. Comme l'innovation, c'est bien joli, mais ça prend du temps avant de porter ses fruits, le rachat restera sans doute l'arme la plus efficace d'EA pendant un moment, comme on l'a vu avec **Bioware (3)** récemment.

Plus inquiétant cependant, la taille d'EA est tellement disproportionnée dans l'industrie, qu'ils pourraient se permettre de gober leurs plus directs concurrents sans trop de mal. Mais comme les rachats coûtent de l'argent avant d'en rapporter, on a le temps de voir...

Dans la série « je porte plainte », **Gibson (4)**, le célèbre fabricant de guitares électriques, continue de faire chier

Activision pour son Guitar Hero proposant une Gibson comme contrôleur. Pourtant, j'aurais plutôt tendance à soutenir Activision dans cette affaire, vu qu'ils ont acheté une licence à Gibson pour justement reproduire la forme et le look de leur guitare. Mais entre temps, Gibson s'est rendu compte qu'ils avaient déposé un obscur brevet pour une technologie qui simule l'expérience d'un concert en utilisant des pistes audio préenregistrées et un instrument musical – le brevet spécifiait cependant qu'il était nécessaire d'avoir un affichage 3D et un véritable instrument pour cette technologie. Dommage, Guitar Hero ne correspond pas vraiment à la description. Chose amusante, Gibson a apparemment ressorti le brevet de ses poches une fois qu'Activision ne semblait plus intéressé pour continuer le partenariat avec eux. C'est ce qu'on appelle garder des relations courtoises. Dans sa folie judiciaire, Gibson attaque dans la volée 6 distributeurs du jeu Guitar Hero, qui n'ont un peu rien à voir avec cette histoire, nommément GameStop, Amazon.com, Wal-Mart, Target, Toys "R" Us et Kmart. Avec un peu de bol, tous sauront s'unir et se retourner contre Gibson et obtenir juste cause. S'attaquer à Wal-Mart, quand même, il





fallait oser. Comme Gibson semble n'avoir que ça à faire plutôt que de vendre des guitares, paf, Rock Band et EA en prennent aussi pour leur grade pour les mêmes raisons. Un caniche qui aboie, ça surprend quand on ne s'y attend pas, mais généralement un bon coup de pied dans les dents et le problème est résolu.

Nintendo se réveille doucement et découvre l'online, et en profite pour lancer **WiiWare (5)**, l'équivalent du Xbox Live Arcade, en gros. Ça vient de sortir au Japon, et c'est prévu pour mai aux US. Les jeux coûtent de 500 à 1500 points et pour l'instant 9 jeux sont dispos au Japon, parmi lesquels on trouve un Final Fantasy Crystal Chronicles, un ersatz de Pokemon, le très connu Dr Mario, des jeux de puzzles, du ping-pong et quand même Star Soldier R, un remake du shoot'em up d'Hudson. Bon, tout ça, c'est très bien, mais il y a de fortes chances que le système parte à la dérive comme celui du XXLA, avec quelques bons jeux perdus dans un océan de merdes à la limite du shareware. Prévu à la base pour encourager le développement indépendant, de nombreuses sociétés s'incrument depuis sur le XBLA pour y vendre leurs remakes, ou carrément développer de nouveaux jeux (Bionic Commando), ce qui n'est pas

très logique. Microsoft avait, en son temps, mis une limite en terme de taille de contenu disponible pour de tels jeux, mais depuis de nombreuses exceptions ont été faites. Sans principes clairs, ce n'est ni plus ni moins qu'un mini-Steam qui se met en place, sans vraiment être fait pour ça. On verra comment Nintendo essaiera de réguler leur Wiiware.

Microsoft décide de son côté de procéder à une grosse baisse de prix pour sa **Xbox (6)**, depuis le 14 mars, en proposant sa machine à 199 euros de base, sans disque dur, mais avec une manette et une carte-mémoire. Ceci ne concerne que l'Europe, et perso, plutôt qu'une vraie « baisse de prix », c'est un peu l'arrêt de la traite de vaches vu le taux de change euro dollar actuel. C'est bien joli de fabriquer la machine en Chine à prix fixe et de la vendre 30% plus cher que n'importe où ailleurs rien qu'en Europe. Je précise que ce n'est pas propre à Microsoft cependant. Le pack premium passe à 269 euros, et le modèle Elite (plus cher pour pas grand-chose) passe à 369 euros. Apparemment Microsoft ne compte pas non plus développer de Blu-Ray en option malgré la mort du HD-DVD. Alors, pourquoi cette baisse de prix soudaine, en dehors des grandes saisons,

et réservée à l'Europe ? La position de Microsoft au niveau mondial est simple : bien implanté aux US, en déconfiture totale au Japon, et en train de perdre jour après jour le marché Européen. Du point de vue jeu, ils ne peuvent pas faire grand-chose pour l'Europe en particulier, leur dernier levier reste le prix. Quant à l'époque choisie pour cette baisse, nul doute que cela concorde avec **GTA IV (7)**, jeu très populaire aux US mais aussi en Europe, qui pourra temporairement faire pencher la balance en faveur de la Xbox 360 pour ceux qui ne seraient pas encore passés à la Next-gen. C'est un calcul délicat, vu que de toute façon, un grand nombre de gamers vont cette année passer sur PS3 rien que pour jouer à Metal Gear Solid 4. A quelques mois d'intervalle, je vois mal ces derniers pencher pour une Xbox simplement parce qu'elle est moins chère.

Du côté des PCs, le jeu va mal, paraît-il. Ca dépend souvent qui on écoute, remarquez. Mais peu importe, une nouvelle organisation vient de se mettre en place, la **PC Gaming Alliance (8)**, histoire de revitaliser un peu tout ça. Composée de constructeurs (Intel, Nvidia, AMD, Ati), d'un éditeur (Activision), d'assembleurs (Acer, Dell), d'éditeur d'OS (Microsoft), d'un développeur (Epic),

l'objectif de cette alliance est de prendre le leadership au niveau du jeu PC pour définir de nouveaux standards pour cette plate-forme. Le marché PC souffre surtout du manque d'homogénéité du côté hardware. Si un quidam achète un PC « Vista ready » chez Carrouf', c'est quasiment certain que ce PC là ne sera pas suffisant pour faire tourner les derniers jeux en vente pour la machine (maudits chipsets Intel). Ne serait-il pas plus judicieux de proposer aux grands constructeurs de donner un « grade » de performance à leur machine ? En parallèle, les éditeurs se devraient de tester leur jeu et de déterminer quel est le grade minimum pour jouer à pleine vitesse, histoire de simplifier la vie des joueurs PC. Par exemple, Un Call of Duty 4 serait gradé « Niveau 5 » et seul un PC du même grade serait capable de le faire tourner correctement, « the way it's meant to be played » comme dirait l'autre. Pour cela, cette alliance se devrait de définir une manière standardisée d'effectuer les benchmarks, avec des critères stricts. Je sais, je rêve, mais ça fait plaisir des fois. Petit détail, Valve, pourtant au cœur du jeu PC actuellement, ne juge pas nécessaire de faire partie de l'alliance.



HYPE

little big planet



Depuis le dernier Hype, il s'en est passé des choses dans notre belle industrie. Certes, il n'y a pas eu de bouleversement, pas de grandes annonces qui vont vous faire acheter une nouvelle console. Mais il y a quand même certains jeux qui ont fait leurs "trous" et qui se révèlent parmi les milliers de jeux encore prévus cette année.

Tenez, récemment tout le monde parle de God of War 3 sur PS3. Comment ne pas évoquer ce jeu ? Ce fut la révélation sur Playstation à sa sortie. D'une beauté hallucinante, armé d'un background atypique et d'une maniabilité hors du commun, il envoya bon nombre de joueurs dans le Nirvana vidéoludique. Le tour de force a même été répété pour le second opus. Alors évidemment, quand les développeurs annoncent la suite sur Playstation3, on ne peut qu'espérer que le jeu soit de nouveau à la hauteur. Il est annoncé pour l'année prochaine, voire 2010. Certes, c'est dans quelques longs mois, mais si c'est le temps demandé pour bichonner leur bébé, je ne suis pas contre. Entre temps une version pour PSP est sortie, et Ekianjo vous en parlera dans le prochain Sanqua.

Un autre jeu Playstation3 qui lui devrait arriver dans les prochaines semaines : **Little Big Planet**. Sorti d'on ne sait où, il est prometteur malgré une simplicité enfantine. Avec un univers très coloré et des personnages mignons à qui on ne voudrait pas le moindre mal, Little Big Planet est un jeu de plate forme, (qui me rappelle un peu Pandemonium) où il faudra amener votre personnage à la fin du niveau, en utilisant le moteur physique à votre avantage. Décrit comme ça, rien de spécial ne transpire, croyez-vous... Mais détrompez-vous, il bénéficie d'un design hors du commun. Et d'un petit avantage : Little Big Planet est l'un des premiers jeux communautaires sur la console de Sony.

Les niveaux comme les personnages pourront être échangés sur le Playstation Network. Ainsi, quand vous aurez fini de créer votre avatar et vos niveaux qui sortiront de votre imagination débordante, vous n'aurez plus qu'à les donner à vos copains afin qu'ils éclatent votre score. Un concept simple qui risque de faire mal pour peu que les joueurs accrochent. Ekianjo a essayé ce jeu au dernier TGS et en a pensé beaucoup de bien sur le niveau présenté.

Autre jeu qui pourrait faire un malheur, ou un bide retentissant (je penche plus pour la seconde option), c'est l'adaptation de **Dexter** en jeu vidéo. Alors, comme aucune image du jeu ni aucune info du jeu ne sont sorties, mais que j'ai une putain envie de vous parler de cette série, je ne vais pas m'en priver. Dexter, c'est l'histoire d'un scientifique qui travaille pour la police de Miami. La journée, il s'éclate dans son labo tranquillo à rechercher des preuves et la nuit, c'est un serial killer qui tue pour son plaisir. Certes, il ne tue pas au hasard, seuls les criminels qui n'ont pas été choppés par le système judiciaire y passent. Bien sûr, son passe-temps favori n'est connu de personne et il est constamment en train de jouer deux rôles. Voilà pour l'histoire. Maintenant parlons du jeu, enfin parler de quoi ? Il faudra attendre les premières images et les premiers comptes rendus pour avoir un avis sur la question. Je ne me fais pas d'illusion, je sais que le jeu risque d'être une sombre daube cosmique. Parce qu'un, les jeux développés à partir d'une série télé sont trop souvent ratés et secondo, je ne vois pas comment les développeurs vont pouvoir rendre le jeu crédible et intéressant. Ils doivent d'un côté, faire des phases d'infiltration et de l'autre, des séances intenses dans le labo à rechercher des preuves dans une éprouvette... Bref, l'ensemble risque d'être caduc. Mais bon, la Hype, c'est ça aussi, faire monter le buzz avec trois fois rien en espérant Marie, Jesus,





silent hill 5

Joseph et toute la famille que le jeu sera un chef d'oeuvre. Quoi qu'il en soit, si vous n'avez jamais vu la série, je vous la conseille de toute urgence.

Autre jeu qui risque de faire assez mal, du moins, s'ils arrivent à en refaire un chef d'oeuvre comme le second opus, c'est **Silent Hill 5**. Déjà le cinquième opus, ça commence à faire. Un film est sorti et je ne parle pas de la version PSP. Bref, une licence juteuse que Konami continue d'alimenter afin de renflouer les caisses, bien que cet épisode ne soit plus réalisé par leurs soins. Comme dans chaque épisode, un nouveau héros apparaît et subit toujours les mêmes délires paranoïaques, les mêmes visions d'horreur. Dans ce dernier, on contrôle Alex Shepherd qui part seul dans cette ville maudite afin de récupérer son frère qui est en danger de mort. Du moins, c'est ce qu'il voit dans ses visions cauchemardesques. Visuellement, le jeu n'a pas changé depuis le premier, c'est juste un chouïa plus beau. Evidemment, c'est de la Playstation3 messieurs, mais ça n'en a pas vraiment l'air. Il faudra juste espérer que le jeu soit moins sclérosé que les précédents. Le jeu sortira sûrement cette année si tout va bien. Pendant cette longue attente, vous pouvez toujours jouer à la version PSP qui n'est pas si mal.

Soul Calibur 4 commence à pointer le bout de son nez aussi bien sur Xbox 360 que sur PS3. La sortie est prévue le 30 juin 2008, plus beaucoup de temps à attendre. Malgré le fait que cela soit le premier épisode next-gen de la série, je ne crois pas qu'il faille en attendre grand-chose. En tout cas, ça ressemble beaucoup aux précédents épisodes, en un peu plus beau. Mais la différence ne saute pas non plus au yeux dans les vidéos. Des nouveaux personnages font leur apparition, et cette semaine c'est Amy et Zasalamel (en fait issue du 3) qui sont présentés. La première est

habillée comme une « gal » japonaise, collants rose et fourrure, ridicule au possible. Le dernier est un black vêtu d'or comme un rappeur américain, super. Comme à l'époque du 2, chaque version aura son perso bonus exclusif, ce coup-ci Dark Vador pour la version PS3 et Yoda pour la version Xbox 360. Je ne sais pas trop ce que Namco a en tête, mais éviter qu'une série tombe en désuétude ne consiste pas à rajouter de nouveaux persos à tour de bras, mais à faire évoluer le genre. Soul Calibur 2 n'était pas vraiment convaincant face au premier Soul Blade, et le 3 n'était qu'une vilaine extension du 2, sans aucune originalité.

Mario Kart Wii est sans doute l'un des titres les plus attendus par les fervents du multijoueur. Bonne nouvelle, la sortie est prévue pour dans 10 jours, le 11 avril pour être précis.

Command and Conquer revient avec **Alerte Rouge 3**, fait pour le PC en premier lieu (quand même !). Chaque faction (Alliés, Russes, Japon) aura sa campagne solo propre composée de 8 à 10 missions, avec des briefings en vidéo (espérons-le, moins pourraves qu'avant...). La campagne peut se jouer en co-op à deux, ce qui est assez rare pour un RTS. La guerre se déroule toujours entre Russes et Alliés, et le Japon devrait disposer en sus des robots sophistiqués. Ce n'est pas très cohérent avec la réalité : les japonais sont certes à la pointe en terme de robotique civile, mais sûrement à la traîne pour ce qui est de la robotique militaire, où les US ont des labos très compétents. Alerte Rouge 3 va mettre en avant le côté maritime, ce qui est chiant a priori (des unités qui se déplacent à la vitesse de tortue, non merci...). Graphiquement, le style est moche et ce n'est de toute façon pas très beau pour un jeu qui prévoit de sortir en fin d'année. Cela fait longtemps que les RTS n'attirent plus un large public, donc le côté graphique a peut-être perdu de son importance.



aliens : colonial marines



Si vous vous rappelez de l'un des meilleurs films d'action de tous les temps, Aliens, l'expression « Colonial Marines » devrait vous dire quelque chose... c'est aussi le nom du prochain jeu de Gearbox basé sur la licence Alien (achetée par Sega), à sortir pour Xbox 360, PC et PS3. Il s'agit d'un FPS se situant entre les événements de Aliens et Alien3, retraçant une mission de sauvetage à la recherche des Marines disparus de Aliens. De nombreuses images rappellent la colonie LV4-26 où se déroule Aliens, reproduite extrêmement fidèlement. Seul problème, la colonie est détruite par une explosion thermonucléaire dans la fin du film, j'imagine donc mal comment ils vont recoller tout ça dans l'histoire... Mais peu importe. On pourra jouer 4 personnages, et les aliens sont censés être pas trop cons, afin d'éviter de vous attaquer de face. Les images sont magnifiques, mais en attendant de voir tout cela en mouvement mieux vaut ne pas se prononcer, d'autant plus que Gearbox n'a jamais vraiment convaincu son monde en matière de FPS, avec ses « Brothers in Arms » à la limite du miteux.

La prochaine fois nous ferons un petit point sur les RPGs à venir sur consoles, histoire de comparer le futur de la PS3, de la Wii et de la Xbox 360 sur ce genre très porteur.

Snape1212





mass effect

mass effect

xbox 360

Mass Effect, c'était le jeu qui m'avait fait dire « bon, petit gars, c'est le moment ou jamais de faire péter la Xbox 360 ». Bien avant la sortie du jeu, naturellement. En effet, vu leur brillant passé, les gens de Bioware pouvaient-ils se planter ? Ca allait être de la SF, dans la veine d'un KOTOR, au moins. Peu avant la sortie du jeu, des détails sur le mode de combat faisaient surface, et il semblait désormais évident que l'approche prise avec Jade Empire sur Xbox n'était pas seulement un coup d'essai mais bel et bien leur vision du combat dans leurs futurs titres : privilégier le temps réel à la stratégie. Mais soit. Le tout semblait prometteur quand même, avec de la synchronisation faciale de première qualité pour les dialogues, et la promesse de « plusieurs fins »... encore que cette promesse soit souvent un vieux leurre pour un choix de dernière minute dans le scénario...

L'histoire se passe dans un distant futur, dans lequel la race humaine a découvert le secret du voyage entre les différents systèmes solaires, en trouvant une ancienne technologie dans des vestiges d'une civilisation disparue. A partir de là, les différentes civilisations de la voie lactée se développèrent rapidement, pour arriver à l'état des lieux de Mass Effect : vous êtes le commandant Shepard,



soldat vétérán, engagé par le conseil galactique pour mener à bien de délicates missions.

Une fois le titre en main, les premières impressions furent décevantes. L'entrée en matière est peu convaincante. Je la qualifierais même de « molle ». Nous voilà arrivés sur une planète dans le but de chopper un artefact, une sorte de transmetteur, vestige d'une civilisation éteinte, et manque de bol, des « geths », une race extra-terrestre qui ne vous veut pas de bien, sont aussi à la recherche du bidule. Cette race extra-terrestre n'était pas censée se trouver sur les lieux, et l'on apprend un peu plus tard que c'est en fait la faute à Saren, un turian, qui vient de se rebeller contre le conseil après avoir recruté les geths dans son camp. Saren s'avère être un Spectre, c'est-à-dire un membre de l'unité d'élite du conseil, capable de

mener à bien de difficiles missions, avec la plus totale confidentialité et impunité. Pas de bol, Saren n'a pas hésité à se servir de son statut pour fomenter de vilaines choses.

Tout le long vous tenterez donc de retrouver Saren, et le mettre hors d'état de nuire. Pour ce faire, il faudra bien savoir où il se cache, et dans ce but mieux vaut comprendre ses motivations en enquêtant sur le sujet. Bien entendu, c'est la finalité du jeu, et comme dans tous les RPGs qui se respectent, il faudra compléter une tonne de petites étapes, une par une, pour atteindre cet objectif.

Je vais être clair : Mass Effect rime avec Mass Defect. Si ça avait été un RPG pondu cinq ans plus tôt, j'aurais sans

doute été plus indulgent et enthousiaste, mais depuis, les machines ont progressé, et c'est avec une certaine tristesse que je vois Bioware stagner dans leur manière de concevoir leurs jeux. Entre KOTOR et Mass Effect, finalement peu de différences, peu d'innovation et... pire encore... j'ose le dire, KOTOR était sans doute bien meilleur que Mass Effect. En effet, KOTOR bénéficiait de

entraînant parfois des situations d'incompréhension très bien vues), et ces mêmes bestioles ont un gros problème : elles sont toutes, sans exceptions, humanoïdes. S'il on en croit la théorie darwinienne, la seule raison pour laquelle nous avons 4 membres est simplement due au fait que notre ancêtre le plus lointain avait lui aussi développé 4 membres, et que cette configuration semble être la plus

que la vie se développe, la forme de vie la plus courante puisse être un genre de méduse qui serait capable de flotter dans un gaz dense. Et non pas un être à deux jambes et deux bras avec pour seule différence un visage bizarroïde et une voix stridente. Pire, même les robots que l'on combat sont eux aussi à deux bras et à deux jambes.



Si je ne vous ai pas parlé de la possibilité de créer vos propres visages dans Mass Effect, c'est que la fonction m'a profondément déçu. Le nombre de formes de visages est trop réduit pour donner un réel choix, de même que les coupes de cheveux; trop limitées pour espérer refaire votre portrait robot.

Enfin, le visage ainsi créé n'est pas animé de la manière la plus réaliste qui soit, comparé au personnage principal prévu de base par Bioware.

Au lieu de s'amuser avec de telles fonctions, ils auraient dû bosser un peu plus sur ces planètes vides où il n'y a rien à y faire. Bioware, bande de branleurs.

tout le travail déjà effectué sur le monde de Star Wars, où Bioware n'avait plus qu'à se baisser pour piocher de bonnes idées. Dans Mass Effect, le monde dépeint est, bizarrement, totalement dépourvu d'imagination : les extra-terrestres parlent tous la même langue (alors que dans KOTOR, chaque race s'exprimait dans sa langue,

adaptée aux conditions... terrestres. Oui, TERRESTRES.

C'est-à-dire, si vous vous trouvez dans d'autres conditions, rien ne garantit que cette configuration soit adaptée à un autre environnement. Par exemple, il est tout à fait concevable que, sur des planètes gazeuses, pour peu

Super !

Si l'on voulait nous faire voyager un peu dans un autre monde, les amis de Bioware auraient pu faire un petit effort au lieu de se cantonner à un tel lieu commun, d'autant plus qu'il est complètement incohérent avec le développement de la vie sur d'autres planètes.

En parlant d'incohérence... La jolie jaquette (enfin non, pas très belle en fait) vous vante les mérites de voyager à travers la galaxie et découvrir des tonnes de planètes, à votre guise. Dans les faits, c'est un mensonge grossier. Déjà, seules une quinzaine de systèmes sont visitables dans la galaxie, ce qui fait doucement rigoler quand on sait qu'il en a sans doute des dizaines de millions en réalité. M'enfin. Ensuite, même dans ces pauvres systèmes, seules une ou deux planètes sont vraiment visitables la plupart du temps. Les autres, même les solides, restent inaccessibles (pourquoi ? nul ne le sait...) et parmi celles qu'il est permis de visiter, le terrain en question se limite à quelques kilomètres carrés de vide à parcourir à buggy.

Et là encore, le manque d'imagination des développeurs est flagrant. Alors que l'on sait pertinemment que la composition chimique du sol et de l'atmosphère d'une planète affecte profondément ses paysages, les bouts de rochers que l'on visite sont identiques à cela près qu'on change leur couleur. Un coup rouge, un coup marron.

Merci de nous prendre pour des cons !

Pour ne rien gâcher, ne parlons même pas de la gravité... non, il ne vaudrait mieux pas. Même un élève de 6ème est capable de vous expliquer que la gravité de la Lune n'est pas la même que celle de la Terre de par l'attraction qui résulte de sa position. C'est pour cette raison que la conduite d'un même véhicule sur Terre ou sur Lune est une expérience différente. Chez Bioware, que nenni ! De planète en planète, le buggy se conduit exactement

pareil. La gravité ? Jamais entendu parler. L'explication réside sans doute dans l'usage de super pneus Michelines du futur !

De même, se balader sur différentes planètes aurait pu être l'occasion de voir des intempéries comme jamais vues sur Terre : des pluies de méthane liquide, des nuages d'acide sulfurique, avec les problèmes qui auraient pu en résulter, etc... mais non, la seule trouvaille de Bioware est de nous refiler les ultra classiques « planète enneigée » et « planète de lave ».

Pourquoi doit-on systématiquement parcourir les planètes à coup de buggy ? Après tout, on a un vaisseau spatial, qui à plusieurs reprises n'hésite pas à se poser. Mais pour ces planètes secondaires, non non, ne rêvez pas : c'est du buggy dans un bac à sable et puis c'est tout !

Et, loin de bien se casser le cul sur ces quelques planètes secondaires, le radar nous donne directement la position des trucs intéressants à voir (comme c'est pratique, sur une même planète de millions de km², tous les trucs intéressants sont à 500 mètres de distance !), et d'une planète à l'autre, c'est peu ou prou la même rengaine qu'on nous ressort.

Pire, quand parfois on s'amuse à aller voir dans une mine histoire de dépoter de l'alien et trouver un petit bonus en prime, la prochaine planète qu'on explore figure une mine au design 100% identique, au couloir et à la texture près.



Copier-coller, mon ami !

Bioware s'est gentiment foutu de la gueule du monde avec cette soit-disant exploration de la galaxie tant promise. Cette partie a dû être demandée à un stagiaire, 2 mois avant la sortie du jeu, c'est pas possible autrement tellement c'est mauvais.



D'ailleurs, ça me fait penser qu'il faudra que j'écrive un jour à propos des standards de qualité dans les jeux. Le sujet est vaste...

Pour le reste du jeu, le « membre » de Mass Effect n'est pas très couillu. Le scénario est ultra-classique, les

personnages convenus. Quelques missions sortent du lot, comme ce complexe où ses habitants deviennent plus ou moins fous sous l'influence d'une énorme créature qui se situe juste sous leur infrastructure, prenant lentement possession de leurs pensées. Mais ce genre d'originalité se fait rare...

Les dialogues sont entièrement parlés, ce qui est bien. Ils sont misérablement interprétés, ce qui est mal.

C'est souvent le problème : dans un film normal, on demande à un acteur de prononcer 1000 lignes de texte, et de le faire bien. Dans un jeu vidéo, c'est 30 000, payé

au smic (j'exagère). Le mec passe ses journées à débiter des mots, sans savoir trop où cela se trouvera dans le jeu, à quel moment, dans quelle situation, et ce que le joueur aura pu accomplir avant. Enfin, j'imagine que c'est comme ça, vu le manque de passion de l'acteur principal, visiblement en overdose de prozac.

L'ambition de Bioware à long terme est clairement de rendre les dialogues plus vivants. Et ils sont sur la bonne voie (à défaut de la bonne voix), avec des visages relativement réalistes, et une synchro des lèvres très aboutie. Mais, même si les voix avaient été bien, un gros problème subsisterait quand même.

Personne, je dis bien personne, dans la réalité, ne parle pendant 10 minutes à son prochain sans bouger d'un poil. Même un handicapé essaye de gesticuler un minimum. Pourtant, peu importe la longueur des conversations, ce n'est pas le cas dans Mass Effect : les persos sont rivés au sol, remuent des lèvres et clignent des yeux, mais ne se touchent pas, ne se frôlent pas, et surtout, n'usent d'aucun LANGAGE des mains ! Ce qui est un comble, sachant que le langage humain n'est pas uniquement composé de mots, mais surtout de comportements liés au sens que l'on essaye de transmettre. C'est pour cette raison que les communications par internet ou par téléphone sont souvent ambiguës si l'on ne voit pas son interlocuteur.

Encore une fois, même si les extra-terrestres étaient humanoïdes, et même s'ils parlaient anglais, il aurait été

génial de leur attribuer des comportements de langage différents. Genre, un extra-terrestre qui se claque la joue s'il est surpris, ou qui fait un gros doigt en guise d'amitié (ça aurait même peu être cocasse !).

Bordel ! Mais qu'a fait Bioware ?!

Ils se sont endormis sur leurs coussins de dollars ?

Mass Effect n'est PAS un jeu exceptionnel. L'histoire aurait très bien pu garder les pieds sur terre, en remplaçant les extra-terrestres par des étrangers parlant anglais. Il n'y a vraiment aucun intérêt à situer les choses dans l'espace, et d'ailleurs les transitions entre planètes ne sont ni plus ni moins que des cinématiques, l'espace n'est jamais « figuré » en tant que tel. Jamais on ne ressent l'oppression d'être dans un vaisseau en équilibre au milieu du vide, ce qui est pourtant un exercice périlleux si jamais un problème technique advient. Regardez Alien. Regardez Solaris. Ces deux films donnent la sensation d'être au milieu de nulle part. Mass Effect, avec ses ambitions clairement cinématographiques, n'arrive jamais à conclure sur le plan de l'émotion.

La vieille rengaine du « mec tout seul qui sauve l'univers tout entier » est vraiment, vraiment pitoyable. L'amourette à deux balles dans l'histoire fait vraiment décalqué, comme si les mecs de Bioware s'étaient dits, 3 semaines avant la version Gold : « au fait, puisqu'il y a des femmes dans le vaisseau, ça serait bien d'y foutre une histoire d'amour avec Shepard ». Ah ouais, c'était

une riche idée, ça. Les deux femmes qui se pointent dans votre bureau, soudainement, et qui vous demandent de choisir l'une d'entre elles, alors que je n'ai quasiment jamais parlé à l'une d'elles... ouais, très très fort.

Mass Effect essaye de faire trop de choses. Et le fait globalement mal.

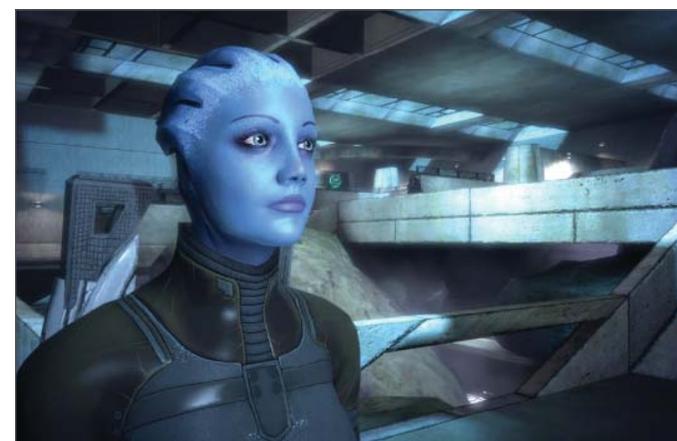
Après plusieurs sous-quêtes de piètre qualité, je me suis résigné à me concentrer sur la quête principale, un poil mieux construite et mieux écrite que le médiocre reste. Mais même là, je ne trépidais pas à l'idée de retrouver Saren.

Bioware n'a pas su faire monter la sauce.

Chaque soir, après une session de Mass Effect, je pouvais aller dormir la conscience tranquille.

Ce sont des signes qui ne trompent pas.

Ekianjo



A dramatic scene of a person engulfed in flames. The person's hands are pressed against a dark, textured surface above them. The fire is intense, with bright yellow and orange flames surrounding the person's body. The background is dark, making the fire stand out prominently.

penumbra black plague

penumbra black plague

pc

Aux marges du commerce, il y a l'indépendance. Un phénomène récurrent que l'on retrouve partout et qui prend de l'ampleur. Que l'on parle de cinéma, de musique, du web ou encore de jeu vidéo, cette bipolarisation sommaire de la production s'accroît. D'un côté, les millions de dollars de projets cannibales, qui consomment autant la liberté des gens que ceux-ci les consomment avec frénésie, de l'autre, l'intimité de créations originales, ombragées par leur forme rabougrie mais rayonnantes par leur substance rafraichissante. Prince Charming et Shrek en quelque sorte. Ou comment le paraître d'un bellâtre s'oppose à la richesse intérieure d'un géant vert. Et s'il est facile de céder à l'attrait du clinquant, personne n'ignore l'intérêt d'un grand cœur, ou, pour en revenir à nos moutons, d'une création profonde et intelligente. Le plus difficile étant de ne pas céder aux sirènes de la futile détente et de l'apaisement passif et défoulant. En somme, de résister à l'appel de la glande intellectuelle ! Car, oui, je l'affirme sans ambages, tous les films, toutes les musiques, tous les jeux ne font pas appel à notre cerveau.

Pour autant, plaider de façon rédhitoire la grandeur d'œuvres marginales, n'implique pas forcément



l'abandon de toute décharge hormonale devant un bon gros jeu popcorn. Aucun sacrifice n'est nécessaire, on peut parfaitement s'attabler, tour à tour, au visionnage d'un Astérix et Obélix aux Jeux Olympiques et d'un No Country for Old Men sans passer par la case vomissement compulsif.

L'essentiel étant de ne pas se méprendre sur la nature du produit. Et, subséquemment, de changer sa caméra critique d'épaule afin de voir en couleur ce qui nous aurait paru en noir et blanc si l'angle d'approche avait été erroné. Concrètement, cela signifie qu'un Penumbra : Black Plague ne doit pas se parcourir avec Crysis ou F.E.A.R. en tête. Pourquoi ? Tout simplement parce que toute œuvre mérite d'être abordée pour elle-même, et non pour ce qu'elle représente par rapport aux autres.

Table rase donc.

Vous l'aurez compris, Penumbra : Black Plague sort sous le sceau de l'indépendance. Un moteur graphique limité, une distribution online privilégiée et un marketing inexistant sont autant des signes caractéristiques de ce type de production. Mais on l'a dit, les rebelles savent parfois innover là où les contraintes étouffent les grosses productions, puisant sans retenue dans leurs velléités et leurs aspirations les petites touches géniales qui font de leurs progénitures des choses à part. Comme Penumbra. De l'innovant, de la profondeur, de la réflexion, le titre en regorge. Le seul compromis concerne la caméra, empruntée sans remord aux jeux de tir à la première personne. Choix judicieux s'il en est, puisqu'elle offre une immersion jamais vue pour un jeu d'aventure et une

ergonomie plus souple. Car oui, le titre de Frictionnal Games tend plus vers le point & click que vers le FPS, et cela malgré son positionnement technique inhabituel. Une recette toutefois que l'on a déjà pu goûter dans Penumbra : Overture, le premier jeu du studio, mais qui a sensiblement été remaniée pour répondre plus adéquatement aux attentes des joueurs.

précipitation scénaristique se ressent sur la fin de l'aventure, elle n'entame en rien l'enthousiasme que l'on peut nourrir à l'encontre d'un pitch fortement (bien) inspiré par Lovecraft. Pas de doute, la patte angoissante du maître du fantastique se dévoile dès les premières scènes : un complexe scientifique isolé, une obscurité déchirée par des cris inhumains et un personnage cédant

qui réjouit le joueur à chaque obstacle franchis et à chaque énigme résolue.

Une abnégation inexplicable pour l'exploration des zones d'ombre et la récolte d'informations macabres. En somme, une recherche absurde de la sueur froide. Et finalement, qu'importe le manque d'émerveillement



Vous avez peur du noir ? Ca tombe mal, Penumbra porte bien son nom. Vous avez mal au poignet ? Ca tombe mal, vous allez devoir en faire des manipulations avec la souris pour accomplir chaque action. Vous n'aimez pas avoir de fortes doses de stress ? Faites un break toutes les 2 minutes. Vous n'aimez pas réfléchir ? Vous faites chier, allez vous pendre. :)

Ainsi, c'en est fini des combats fastidieux et de la désolation visuelle, Black Plague n'a gardé que les qualités de son prédécesseur. A commencer par son scénario, travaillé, humble et un tout petit peu amputé sur la fin. Normal, puisqu'initialement Penumbra devait être une trilogie. Ceci étant dit, bien qu'une petite

sporadiquement à la schizophrénie, l'ambiance cultive le mystère autant que la folie. Une réussite indéniable à laquelle on ne peut rester insensible. Et de fait, puisque Penumbra possède ce cachet si particulier qui sied à toutes les productions horribles charismatiques. Un mélange d'asphyxie viscérale et d'excitation brumeuse

esthétique, les ténèbres n'ont guère d'autre charme que les mystères qu'elles recueillent par l'imaginaire.

Overture fut critiqué pour ses graphismes ternes et ses modélisations grossières. Logiquement, Black Plague rectifie le tir en proposant un environnement beaucoup

plus détaillé et quelques effets pyrotechniques appréciables. Quant aux combats trop difficiles et complètement brouillons du précédent épisode, les développeurs ont pris acte de cet écueil et les ont tout simplement supprimés. Radical s'il en est, mais terriblement efficace. En effet, les quelques ennemis qui nous assaillent n'ont plus à être affrontés. Un rôle strident, une charge insensée, la première apparition belliqueuse a quelque chose de paralysant, presque atrophiante. Démuni devant l'adversité menaçante, on est pris de panique, à la recherche d'une arme pour se défendre... Mais non, rien de tel cette fois-ci. La seule option (qui n'en est pas une, donc) : fuir. Prendre ses jambes à son cou et espérer courir plus vite que son assaillant. C'est lâche, pleutre et complètement indigne d'un héros, mais terriblement logique pourtant. Le premier réflexe face au danger reste indubitablement la fuite, la bonne grosse couardise qui nous fait pulvériser notre record du 100m et oublier toute dignité.

Malgré cela, l'action – en l'occurrence les sprints à en perdre haleine et les parties de cache-cache dans l'obscurité – reste relativement anecdotique en définitive. Penumbra : Black Plague cale plutôt son rythme sur le flegme posé d'un Sherlock Holmes que sur la précipitation instinctive d'un Jack Bauer. La résolution d'énigmes et, dans une moindre mesure, l'exploration s'imposent donc comme les principales activités de notre héros. Car voyez-vous, un complexe scientifique déliquéscent n'ensorcellerait pas autant sans cet incroyable coup du sort qui dresse sur notre chemin les obstacles les plus invraisemblables.

Bien loin d'être aussi irréaliste que certains jeux d'aventure vraiment tarabiscotés, le huit clos du titre offre son lot d'itinéraires bouchés à débayer et de voies minées à désamorcer. Une entreprise largement surmontable que les développeurs ont enrobée d'une certaine originalité, simple mais terriblement bien ficelée, qui a trait à la nature des énigmes proposées. Quoi de plus prenant et de plus gratifiant que de se frayer un chemin par delà de vastes encombres, non pas guidé par les demi-mots de notre personnage ou par les indices semés sur notre passage mais par notre propre réflexion. Et comment mieux stimuler notre cerveau si ce n'est en lui proposant des situations auxquelles il pourrait être soumis dans la réalité ?

Finies les associations d'objets improbables, terminées les combinaisons loufoques avec le décor, l'aventure a trouvé son maître étalon en matière de réalisme et de logique. Une évidence qui s'impose d'emblée et qui résulte des interactions physiques poussées offertes par le jeu. De fait, Penumbra possède un moteur physique qui nous permet de saisir un objet du décor et de le déplacer avec un respect scrupuleux des masses et des forces. De ceux qui nous font saisir une barre de fer et nous octroient la latitude nécessaire pour l'insérer au travers des barreaux d'une porte afin de faire levier pour l'ouvrir. De ceux aussi, qui nous poussent à saisir un bloc de pierre, au détour d'un couloir, dans le but nonchalant d'ouvrir une armoire électrique. De ceux enfin, qui nous font penser que la physique est une source formidable d'innovations et que peu en ont jamais véritablement bien



fait usage. Et si Penumbra ose l'utilisation intelligente de la physique, le titre de Frictionnal n'en a pas pour autant épuisé les géniales possibilités. La plupart du temps, les énigmes n'ont qu'une seule issue possible.

Alors qu'en réalité vous auriez des dizaines de solutions à un même problème.

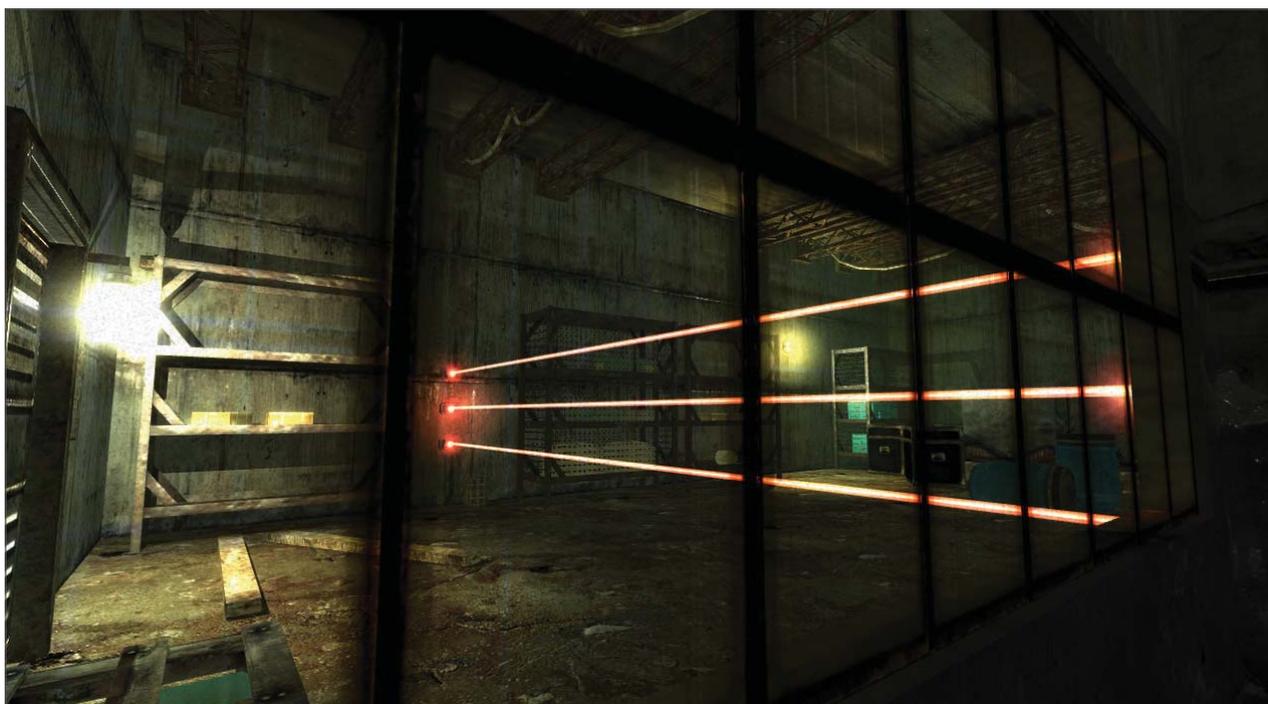
problématiques crédibles. Des casse-têtes abordables intuitivement, ou autrement dit, des énigmes physiques à multiples solutions dont la résolution ne dépendrait que l'appréciation intellectuelle du joueur. P

renons un exemple. Un grillage électrifié nous barre le passage. On peut songer, de but en blanc, à des dizaines

devra nécessairement utiliser un objet tiers (pelle, boîtes, interrupteur, gants, sécateur). Si cet outil n'est pas à portée de main, mais demande lui aussi d'être atteint via une épreuve du même genre, cela accroît la complexité de la progression, mais aussi la liberté laissée au joueur, qui peut emprunter le chemin qu'il préfère, ou plutôt la voie que lui trace son intellect...

Parce que c'est bien là l'intérêt du principe : offrir au joueur le choix de son propre itinéraire et, par voie de conséquence, la réelle maîtrise du destin de son avatar. Un challenge irréalisable ?

Bien que Penumbra : Black Plague n'effleure même pas ce radicalisme libertaire, il creuse un sillon réellement rafraichissant dans le monde, bien trop vieux jeu, de l'aventure. De part son intuitivité convaincante et de part sa logique hors pair, le titre offre une optique originale et plaisante en matière d'énigmes, à laquelle j'ai, je l'avoue volontiers, eu du mal à résister. Je ne peux donc que vous conseiller cette expérience avant-gardiste, aussi rafraichissante qu'un week-end sur les côtes normandes pour un parisien et aussi prenante qu'un très bon livre dont vous êtes le héros.



Imaginez.

Imaginez un jeu qui chercherait à reproduire la sensation de liberté offerte par le réel.

Un titre qui exploiterait les règles de la physique et leur gestion par les moteurs, pour simuler des conditions

de moyens pour franchir l'obstacle ; en voici quelques-uns : prendre une pelle et creuser un trou en dessous, empiler des boîtes afin de sauter par dessus, trouver la source de courant et la couper afin d'escalader la clôture, utiliser des gants isolants et un sécateur pour se frayer un passage, etc. Pour chacune de ces possibilités, le joueur

Opak



THINK!



LES ROIS DE LA CASSE

Ce mois-ci, le Roi de la Casse prend des congés, car c'est sur vous que repose l'espoir du Grand Cassage en ce beau mois d'Avril et de poissons - faites nous donc honneur, et n'oubliez pas de casser matin et soir pour garder la forme.



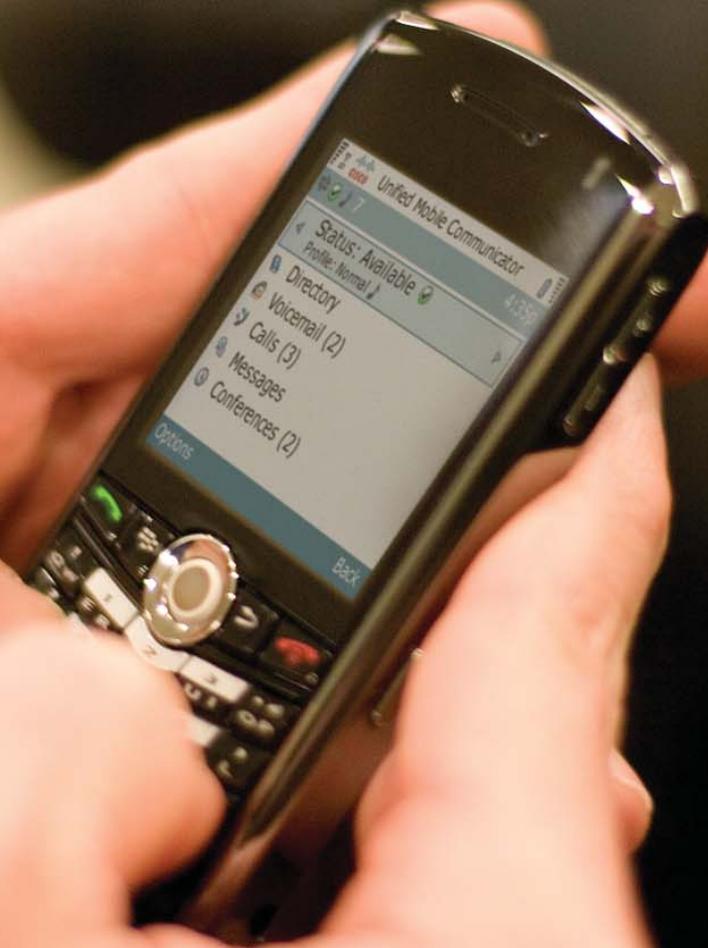
TALKING ABOUT INNOVATION: IV

Cette fois-ci, concentrons nous un peu sur ce qui fait la différence entre les petites structures qui innovent et les grosses corporations qui ont du mal à faire autre chose que de ressortir les mêmes recettes...



MEMORIES

Blade Runner, en plus d'être un excellent film (Oui Jika, tu n'es qu'un kéké), a aussi été adapté en 1996 de manière fort intelligente, en prenant l'univers comme base et non l'histoire du film comme point de départ. Retour sur l'un des derniers grands point'n'click du jeu PC.





TALKING ABOUT INNOVATION

EPISODE IV

Déjà mon quatrième article sur l'innovation. Le sujet est difficile à épuiser.

C'est un fait unanimement reconnu, les innovations les plus radicales ne naissent pas dans les grandes corporations. Cela peut s'expliquer simplement – les innovations radicales sont celles qui touchent soit un nouveau public, soit de nouvelles problématiques, donc des territoires inexplorés. Par définition, une innovation radicale n'est donc pas totalement cernée par son créateur, c'est une prise de risque, un pari sur son potentiel.

Or, comment les corporations fonctionnent-elles ? Elles se fondent en se basant par défaut sur ce qui a fait leurs succès passés, en érigeant des principes, des moyens de prédire leurs futurs succès de manière relativement fiable. Car les corporations se doivent de répondre à leurs actionnaires chaque année fiscale, et il est donc naturel que ces sociétés, pour leur survie, soient capables d'assurer de sources constantes de revenus avec le moins d'aléas et DONC le moins de risques possible.

Elles travaillent en terme d'innovations incrémentales, très prévisibles. Des « upgrades » en quelque sorte. Dans le jeu vidéo, ce genre de comportement est facilement identifiable



de nos jours : la généralisation des suites et des flankers découle du fait que de grandes corporations dominent désormais le marché.

L'innovation est donc souvent perçue comme une simple amélioration des produits ou de services actuels.

Le problème de cette approche est qu'elle n'est ni raisonnée, ni efficace sans une vision claire de l'objectif à atteindre. Un comportement à qualifier de « développement au petit bonheur la chance ». Le cas des PocketPCs est édifiant. Ces machines sont nées

à la base de l'envie de Microsoft de conquérir le marché des agendas électroniques portables (alors dominé par Palm). Pas à pas, ces appareils se sont progressivement transformés en mini-PC portables, jouissant de fonctions de plus en plus évoluées malgré un support pas vraiment fait pour cela à la base.

Windows Mobile, malgré le progrès évident réalisé depuis ses débuts, peine finalement à convaincre l'utilisateur lambda par son aspect brouillon mi-figue mi-raisin, et le marché des PocketPC a failli mourir rapidement, sans le

sursaut salutaire et inopiné des SmartPhones. Heureusement, certaines sociétés ne voient pas l'upgrade comme une fin en soi, mais comme un cheminement. Au lieu de partir de l'existant et de rajouter des fonctions au fil des années, l'approche ici consiste à imaginer le produit final, l'idéal à atteindre. A partir de cette « vision », ce genre de société cherche, à chaque fois qu'elle améliore son produit ou sa copie, à assembler les pièces qui ensemble compléteront sa vision.

Dans le domaine de la musique portable, Apple est certainement un exemple de cette philosophie. L'ipod est conçu de A à Z pour procurer une expérience transparente de l'écoute musicale peu importe où l'on se trouve, et la miniaturisation de l'ipod au cours des années est tout à fait liée à cet objectif, tout comme le Shuffle est conçu lui aussi pour une simplicité extrême. Seul bémol, iTunes est certainement le logiciel qui ressemble le moins à l'image que l'ipod essaye de transmettre. Lourd, poussif, à l'interface graphique surchargée, c'est encore une réalisation à améliorer. Mais vous comprenez où je veux en venir.

La PSP est elle aussi issue d'une vision claire de la part de son constructeur : l'idée de base est d'offrir sur portable une expérience la

plus proche possible des consoles de salon. A chacun de voir si c'est effectivement une bonne idée ou non, mais le fait est là. Pour concrétiser cette vision, il a fallu que plusieurs technologies se développent : des écrans LCD peu gourmands, aux couleurs vives et de bon contraste, des batteries rechargeables de grande capacité, une miniaturisation nécessaire des éléments à intégrer (processeur, chipset 3D), des mémoires de petite taille permettant un grand stockage et consommant peu (optique ou flash), etc... Sony n'a pas nommé sa console de manière innocente : « PSP = Playstation portable », soit la même expérience que la Playstation sous un format portable. Sans toutes les évolutions techniques citées plus haut, cette vision de Sony n'aurait pas pu se concrétiser. Et ce n'est pas d'ailleurs pas un hasard si la PSP n'est pas sortie plus tôt. Les conditions n'étaient simplement pas réunies.



Les grandes corporations sont donc capables d'innover, dans une certaine mesure. Mais les inventions radicales sont souvent l'œuvre de comportements collaboratifs – de tâtonnement.

Les quelques gens qui développèrent la téléphonie primitive pensaient au début que cette invention servirait à écouter des concerts en direct à distance. L'idée d'échanger des paroles d'un bout à l'autre de la ligne n'était pas établie. 150 ans plus tard, tout le monde possède un téléphone. Innovation radicale.

Pareillement, quand le SMS fut développé, aucune compagnie ne savait réellement à quoi cela allait servir. C'était plus une « fonction » rajoutée qu'autre chose. C'est quand les ados se sont mis à l'utiliser en masse que le SMS a trouvé sa véritable utilisation. En quelques années, le SMS est devenu un langage en lui-même. Innovation radicale.

Ce genre d'innovation n'a pas été le fruit de comportements conscients visant à dominer le marché. Souvent, ces comportements émergents sont issus de « niches » de consommateurs qui détournent l'utilisation évidente de base. Puis cette tendance, si elle survit, atteint progressivement le grand public. C'est quand le grand public commence



à être soumis à ces influences que les grandes corporations découvrent l'existence d'un marché pour ces idées et reprennent l'invention à leur compte.

Les petites sociétés sont donc naturellement les ressources les plus fiables pour innover car elles n'ont rien à perdre et tout à gagner. Prendre des risques est une question d'existence. Les grands groupes pharmaceutiques s'intéressent justement de plus en plus aux petites startups en biotechnologie pour compléter leur pipeline, car elles sont les seules capables de proposer des approches radicales qui ne naîtraient

jamais au cœur de départements R&D à Pfizer ou autres Aventis, paralysés par leur poids et leur étouffant processus de standardisation.

L'innovation radicale naît même au cœur de marchés que l'on estime surpeuplés, comme celui de la mobilité. Imaginez un businessman qui voyage beaucoup pour affaires. Puisqu'il est en déplacement, il peut certes joindre sa secrétaire par téléphone de temps en temps, mais il se doit aussi de gérer ses affaires par email, puisque l'email fait figure de communication officielle. Mais, en déplacement, il lui est difficile d'avoir accès à son email professionnel, d'où l'impossibilité

de « conclure » des affaires avant d'être rentré dans son bureau. Or, certaines décisions se doivent d'être prises rapidement. Que faire ?

C'est avec ce postulat que le Blackberry fut né, issu d'une petite société du nom de RIM à la base. Son principe est de pouvoir se connecter à son système d'email professionnel, en utilisant le réseau téléphonique mondial pour s'assurer une couverture quasiment totale. Ce n'est pas un téléphone. Il ne sert qu'à lire ses emails et à y répondre par son clavier.

Ca, c'était le postulat de départ du Blackberry. Depuis, le produit a évolué, mais c'était à l'époque un concept qui n'avait aucune concurrence, et c'est pour cela que RIM s'en est mis plein les poches pendant plusieurs années.

Vous ne connaissez peut-être pas beaucoup de gens qui ont un Blackberry. Et ceux qui en possèdent ne l'ont pas acheté eux-mêmes. Et pour cause, c'est le service informatique des grandes sociétés qui leur en fournit. Pourquoi ? RIM a tout à fait compris que la problématique posée par son produit n'intéresserait pas les petites sociétés qui n'ont pas de tels besoins.

Et pour mieux toucher les grandes sociétés, l'interlocuteur privilégié était bien entendu



le service IT. RIM savait très bien que, dans ces sociétés de taille conséquente, le service IT gère de lui-même le déploiement de nouveaux matériels. Ce n'est pas l'affaire des managers ou autres cadres, peu au courant des dernières nouveautés.

En parlant directement au « client » qu'est le service IT, RIM a pu optimiser son approche commerciale à l'extrême pour répondre à leurs attentes et offrir une solution concrète à un problème réel.

Bien que Blackberry aie un bon concept à la base, la suite, vous la connaissez sans doute. Au lieu de se concentrer sur ce qui faisait le cœur de la machine, c'est-à-dire la capacité à lire ses emails, les gens de RIM se sont mis à rajouter des fonctions non essentielles pour le public cible de la machine, comme une fonction téléphone, un media player, un GPS, etc... en suivant le chemin du « développement au petit bonheur la chance », que je citais en premier, au lieu d'avoir une vision claire de quelles fonctionnalités nécessaire à implémenter à

court et long terme. Un Blackberry devrait être capable d'ouvrir et d'éditer les fichiers words et excel, avant de s'amuser à jouer des vidéos et des mp3, puisque c'est un outil pour professionnels qui se doivent aussi de lire les documents attachés aux emails.

Comme nous l'avons vu, ce sont souvent des petites structures qui sont à l'origine d'innovations les plus radicales, tandis que les grandes corporations s'engagent dans un schéma répétitif qui favorise plutôt la simple

amélioration. Mais pourquoi donc ces petites sociétés sont-elles capables d'innovation ?

A la base de ces sociétés, se trouvent souvent des amateurs de génie, passionnés par leur sujet, à tel point que leur amateurisme atteint de très hauts standards. Et ceci s'observe dans de nombreux domaines – dans l'aéronautique, dans l'informatique bien entendu, dans la biotech, dans le développement web, dans le design, etc...

Et cette tendance ne fait que s'amplifier actuellement, car les outils pour travailler dans ces différents domaines ne font que se répandre à des coûts de plus en plus faibles. Internet, comme outil de collaboration et de globalisation, ne fait qu'accélérer ce phénomène en permettant à des gens éloignés géographiquement de coordonner leurs actions et de partager leur savoir-faire et leur talent. 30 ans plus tôt, même si vous étiez un amateur éclairé dans votre domaine, rien ne garantissait que dans votre entourage proche ou votre région, vous puissiez trouver des gens avec qui parler de votre passion.

Dans ce sens, Sanqua est lui aussi, dans une moindre mesure, le fruit de ce phénomène – démarré avec rien, puis petit à petit popularisé par la distribution en ligne, l'équipe



qui travaille sur le magazine que vous lisez s'est formée non pas à l'issue de rencontres directes, mais par affinités entre des individus réunis par le biais d'Internet.

Un meilleur exemple serait celui de l'open source, où des amateurs éclairés, là encore, travaillent à distance pour créer des logiciels parfois plus fiables que ceux établis par les plus grandes sociétés informatiques mondiales :

Firefox vs Internet Explorer, par exemple.

Dans certains cas, ces grandes sociétés, au lieu de prendre le train en marche et de collaborer avec ces développements émergents, les voient comme des menaces à leur propre innovation, et tentent par tous les moyens légaux possibles de ralentir ou stopper leur progression. Dans les faits, c'est typiquement ce à quoi servent les brevets de nos jours, alors qu'initialement, les brevets avaient été mis en place pour promouvoir de nouvelles idées en expliquant à tous le fonctionnement de telle ou telle invention, en échange d'une

exclusivité de durée limitée. Le principe de base pouvait s'énoncer ainsi : « si plus de gens comprennent l'innovation, cela leur donnera de nouvelles idées pour établir de nouvelles inventions, et la recherche progressera exponentiellement, dans le but de construire un monde meilleur ». Je mets des guillemets parce que je m'auto-cite, et je précise que je brode un peu. Mais en gros, c'est ça.

Désormais, les brevets sont davantage des bâtons dans les roues des petites structures qui cherchent à innover, car dans les faits, seules les grandes sociétés détiennent les moyens économiques et les compétences requises pour déposer des brevets sur tout ce qui bouge et transpire. Quand on arrive à breveter « un double click pour ouvrir un fichier », ce n'est plus une invention qui fait évoluer l'humanité « vers un monde meilleur ».

Dans les faits, seules les petites structures, complètement indépendantes des structures traditionnelles, peuvent concurrencer ces grandes organisations et leurs comportements sécuritaires.

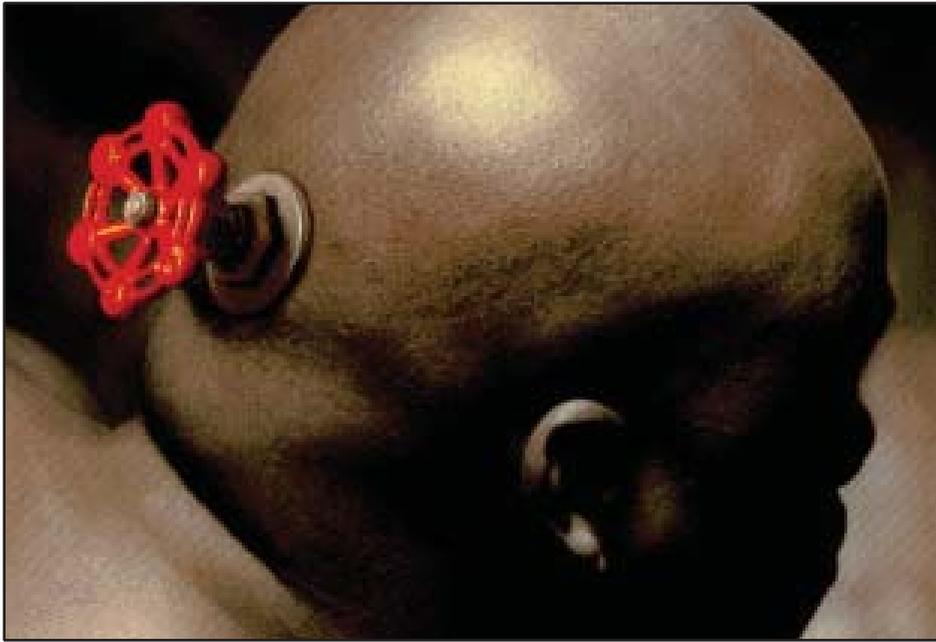
La même tendance se retrouve dans le domaine de la presse. 15 ans plus tôt, les journaux consacraient une ou deux pages de leurs magazines ou journaux aux interventions des lecteurs. Et encore, en ne gardant que des

passages intéressants et en coupant le tout en 3 pour que ça rentre. Depuis, les lecteurs de jadis sont devenus des rédacteurs de blogs et leurs propres éditeurs de contenu. Mais ces blogueurs n'ont pas d'ambition journalistique, contrairement à ce que les « vrais » journalistes



semblent penser, à l'image des corporations qui voient en l'open source une concurrence déloyale. Les blogueurs veulent simplement faire entendre leur voix dans le monde. Ils veulent faire partie du dialogue total qui a cours d'un bout à l'autre de la planète, à leur échelle.

Au lieu de confronter les deux approches de l'innovation, l'une très encadrée et l'autre très



ouverte, il est probable que chaque parti aie intérêt à tendre l'un vers l'autre.

Pour deux raisons :

- d'une part, le développement amateur est un phénomène récent et s'il veut perdurer, il devra sans doute s'organiser pour être plus efficace, mieux coordonné et productif.

- d'autre part, les sociétés qui comprennent l'intérêt apporté par ces amateurs vont sans doute chercher à imiter leur manière d'innover en saisissant les avantages de leur approche, soit travailler directement avec eux.

Des exemples de rapprochements entre ces deux mondes sont nombreux –

Prenez Steam, de Valve, une structure très centralisée permettant néanmoins au développement amateur de trouver un écho retentissant.

Dans le domaine de la presse, des quotidiens les plus « encadrés » comme le Figaro ou Libération hébergent les blogs de leurs lecteurs et communiquent davantage avec eux pour mieux les comprendre.

En l'espace de quelques années, l'innovation

a donc changé de main : les professionnels ne sont plus les seuls à disposer d'outils puissants.

La multitude retenait son souffle, la voilà dotée d'une bouche pour mieux crier.

L'âge doré des amateurs bourrés d'idées ne fait que commencer.

Ekianjo

Je vais sûrement passer pour un kéké sans culture et adepte du mauvais goût, mais je me suis fait chier comme un rat mort devant le film Blade Runner. Voilà, c'est dit, les cinéphiles peuvent me lapider, jeter ce magazine et brûler les locaux fictifs de Sanqua, ça ne changera rien à ma pensée. Mais, j'ai quelques circonstances atténuantes : je n'ai vu le film qu'une seule fois, du haut de mes 14 ans, à une époque où, le samedi après-midi, je passais mon temps avec un pote à louer des œuvres autrement plus de mon niveau de l'époque. Quand on est habitué à bouffer du « Hellraiser III », « Le dentiste » et autres grands moments de poésie, l'intérêt que l'on porte à des œuvres comme Blade Runner est limité. Bref, en attendant de revoir le film (et, j'espère, l'apprécier), je préfère vous parler du jeu, qui lui,

m'a autrement plus marqué. Eh oui, encore un jeu d'aventure. Faut dire qu'à l'époque, ce genre était encore bien vivant, bien que sur le déclin (en 1997). Donc, en 1997, Westwood décide de sortir un jeu d'aventure dans l'univers de Blade Runner. Une nuance importante à connaître, puisque le scénario du jeu ne correspond pas du tout à celui du film. L'univers reste le même, les personnages et l'intrigue changent. C'est sans doute là la première qualité du titre. A une époque où le point n'click est formaté et convenu, Blade Runner fut une bouffée d'air frais. Un air pollué et vicié, issu d'une cité futuriste sans doute, mais ô combien rafraîchissante. Le héros est McCoy, un jeune inspecteur chargé d'éliminer les répliquants. McCoy est un Blade Runner. Tout répliquant découvert sur le territoire peut et

doit être éliminé sur-le-champ. Depuis peu, un nouveau modèle de répliquants, les Nexus 6, font des siennes et ces humanoïdes sont beaucoup plus difficiles à détecter. McCoy va ainsi se retrouver dans une sale affaire, commençant son enquête par le massacre dans un magasin d'animaux du centre-ville.

Qu'est-ce qui différencie Blade Runner d'un jeu d'aventure lambda ? Tout d'abord, oubliez l'ambiance gaudriole d'une production LucasArts, ici on est entre adultes, bordel. Pas question de combiner un trombone et un tampax pour obtenir une canne à pêche, Blade Runner, c'est de l'enquête pure et dure, avec inspection de photos, recoupage d'indices, interrogatoire et mort à chaque coin de rue. Le kit du parfait petit Expert est proposé et une interface très bien foutue permet en quelques clics, d'avoir un point de vue global sur les enquêtes en cours, les types d'indices récoltés (photos, déclarations, objets...)

MEMORIES

chronique d'une époque perdue

et les suspects à appréhender. Les dialogues sont crus, le doublage est d'excellente qualité et les intrigues complexes. Blade Runner n'est définitivement pas un jeu pour fillettes.

Mais, ce qui m'a le plus marqué en 1997, c'est l'ambiance extraordinaire qui se dégage de l'ensemble. Les lieux visités ont tous un charme fou est c'est un vrai bonheur de se rendre à Chinatown, le quartier animalier ou arpenter les ruelles glauques de la cité. McCoy, avec son imper et sa cravate mal nouée, ressemble à un mélange entre Harrison Ford et Peter Falk et la galerie de personnages secondaires est variée. La faune locale est hétéroclite et les accents se mélangent, s'affrontent parfois, toujours dans le souci de nous immerger dans ce futur peu reluisant. La prouesse technique de l'époque était d'offrir des décors magnifiques et extrêmement réalistes, en s'appuyant sur des mouvements de caméra pour passer d'un endroit à l'autre. Alors bien sûr, les



personnages ressemblent souvent à une bouillie de pixels et sont parfois animés grossièrement, mais une telle cohésion émane de l'ensemble que l'on ne peut s'empêcher de croire à ce futur sombre. La paranoïa nous gagne lentement à force de douter de la véritable nature humaine de notre interlocuteur.

Blade Runner est peut-être l'un des derniers grands jeux d'aventure sortis sur PC et, dix ans après, n'a pas pris une ride. Vous savez quoi ? Je suis un mec super sympa et je vous file le lien pour essayer le titre, ça se télécharge en quelques dizaines de minutes et les heures de plaisir offertes valent tous les Runaway du monde :

<http://www.abandonware-france.org/>

Bon, il ne me reste plus qu'à remater le film maintenant.

Jika

THRIVE!



ICI OU AILLEURS

Le monde devient de plus en plus petit, qu'ils disent. Et si l'on s'amusait à s'imaginer ce qui se passe ailleurs au même moment, aux autres coins de la Terre ?



CLAIR OBSCUR

SilentZen n'étant pas dispo ces temps-ci, c'est Ekianjo qui vous propose le retour de Clair Obscur... pour mieux vous parler de la qualité du doublage au cinéma. VF ou VO ? Vous aussi, vous avez eu de mauvaises surprises ?



DEAF

BluePowder n'oublie pas de redécouvrir les classiques. Avec Genesis par exemple, ce groupe de légende. Il revient sur l'un de leurs premiers albums, Foxtrot. 36 ans plus tard n'est pas trop tard.

60 サ ン ク ア





I@ AILLEURS

Il est midi à l'Arbresle. On fait la pause, on va manger. La conversation s'engage. On parle des dernières élections et décidément, ils sont tous pourris. Il n'y a plus rien à en attendre.

Toutes leurs promesses ne valent rien. Il n'y a qu'à voir, sur le pouvoir d'achat. On le constate, notre niveau de vie baisse. Le pétrole, le logement... ce qui est sûr, c'est qu'il y en a toujours qui se gavent.

Pendant ce temps...

Il est 13 heures à la frontière israélo-palestinienne. Une infirmière française est bloquée depuis plus d'une heure au check-point. En fait, elle n'a pas tellement été engagée pour dispenser des soins, mais à cause de son passeport.

Car elle seule a des chances raisonnables d'obtenir un laissez-passer pour les malades palestiniens qui doivent se faire soigner à l'hôpital, de l'autre côté du mur, hors du ghetto...

Mais voilà, les soldats sont tendus en ce moment, à cause des dernières attaques du Hamas. Alors il faut attendre le retour du commandant, qui est allé manger. Et peut-être qu'il faudra repartir, sans soins, et retenter sa chance demain, si ça a encore un sens. C'est comme ça, on n'y peut rien...



Potosi

A Potosi, on est loin de tous ces problèmes, même si la vie n'est pas toujours rose. Il est 6 heures et le petit Juan se lève tôt pour pouvoir rencontrer son ami Miguel avant d'aller à l'école. Car Juan est du groupe du matin et Miguel de l'après-midi. Miguel cirera des chaussures le matin et Juan le fera cet après-midi. Ils espèrent

bien gagner assez de sous pour aller ensemble en salle d'arcade le soir. Mais Miguel doit aussi s'acheter un tee-shirt neuf pour aller à l'école. On a sa dignité tout de même. Alors, s'ils n'ont pas assez d'argent pour tout, ils s'occuperont en travaillant. C'est toujours mieux que de ne rien faire !

A Djibouti, le soleil cogne fort à 14 heures. Un pêcheur a déjà terminé sa journée depuis deux heures, il a attrapé trois poissons ce matin. C'est bien suffisant pour nourrir sa famille et s'acheter du qat frais, tout juste débarqué par l'avion d'Ethiopie.

Il s'est mis à l'ombre avec ses amis et ont commencé à mâcher. Ils se moquent des Français nouvellement arrivés. Vraiment, il n'y a qu'eux pour sortir à une heure pareille ! Les soldats américains, eux, ne sortent de toute façon pas de leur caserne.

A Honiara il est 22 heures et on se préoccupe d'assurer sa postérité.

Cependant au Nordeste, les « boias-frias », commencent à trouver le temps long. Il est déjà 8 heures et aucun camion n'est encore venu les chercher pour leur proposer un emploi. C'est peut-être un jour sans. Ça ira mieux demain. Après tout, comme ça ils pourront rentrer à la maison et manger chaud. « Pas moi, ma femme n'apprécierait pas ! »

A Kobe, il est 20 heures, c'est l'heure où les salary-men rentrent à la maison. On est bien un peu surmené, mais c'est ça la vie moderne. Le succès est à ce prix. On assure ainsi l'avenir des enfants, même si on les voit moins souvent. Notre rédacteur en chef s'ouvre une mince



Dumont D'Urville (Antarctique)

fenêtre horaire pendant laquelle il peut communiquer avec nous et nous demander où en sont nos articles.

A Changsha, on est moins tardif. Il est 19 heures et le dîner officiel pour les professeurs de l'université se termine. Les étrangers ont un peu de mal à se faire à ces horaires. Eux, c'est maintenant qu'ils commencent la soirée ! Il ne faut quand même pas qu'ils oublient que le couvre-feu est à 23 heures pour les étudiants !

A la base Dumont d'Urville, les scientifiques, qui ont reçu une bonne éducation européenne, regardent leur montre pour savoir s'ils ont faim. Avec ce crépuscule qui n'en finit pas, on n'a pas le choix !

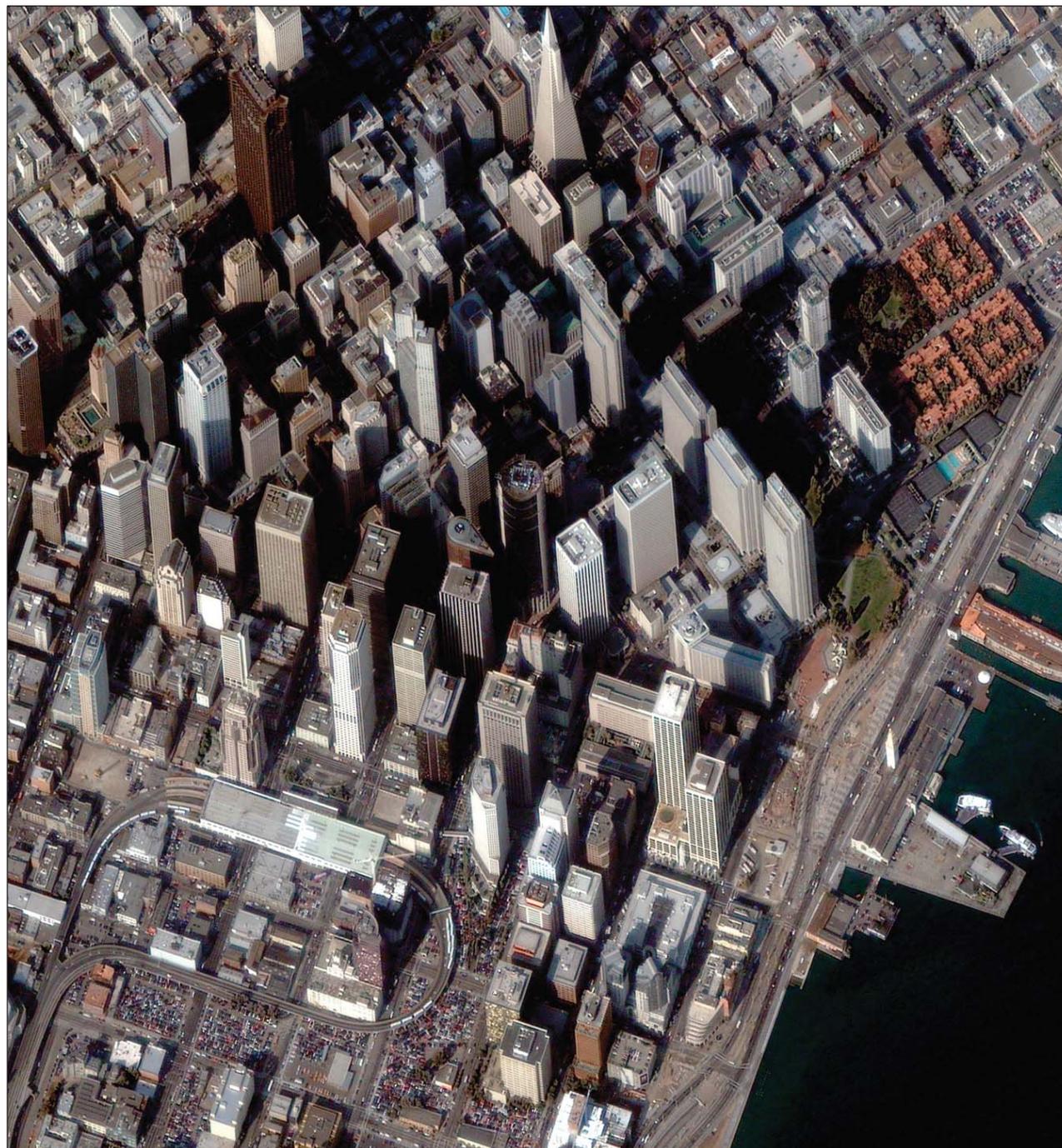
A Bilbino, dans le district autonome de Tchoukotka, la fille d'un technicien de la centrale nucléaire (4 x 12 mégawatts) s'endort en rêvant. A 23 heures, il n'y a plus rien à faire, qu'à essayer de dormir en fermant bien les

volets, à cause de l'aube perpétuelle (c'est la saison). Elle rêve d'aller ailleurs, dans une grande ville, à Moscou ou alors à Tokyo. Mais ce qui lui plairait vraiment, ce serait San Francisco, l'Amérique ! Elle en parlait avec ses copines...

San Francisco où justement... on dort. Car à 4 heures du matin, il faut bien prendre un peu de repos tout de même ! Même dans cette ville de fous ! On peut certes s'y amuser comme nulle part ailleurs, si on ne travaille pas le lendemain.

Même problème à Papeete. François raccroche brutalement au nez de sa mère : « Non mais ! T'as vu l'heure ? » Ce n'est pas pour rien qu'il a quitté la métropole... Mais chut, ça, il ne faut pas le dire...

Egomet





CLAIR OBSCUR

Le doublage, dans un film, tout comme dans toute autre production qui fait intervenir la voix, n'est qu'un compromis. Ce point de départ est, je l'espère, clair pour tous. C'est sa problématique fondamentale.

Dans l'idéal, j'aimerais pouvoir maîtriser suffisamment le coréen, le chinois et le japonais pour comprendre parfaitement les films asiatiques que je regarde. Pour ne pas en manquer une bribe. Car la traduction est, aussi bonne qu'elle puisse être, toujours imparfaite. Il n'y a

bouteille se remplit debout, mais le flacon se remplit couché ».

Un ancêtre commun entre le singe et Cauey a dû sortir ça.

Donc, « con », a donné « cunt » en anglais. « Cunt » a gardé son sens de « sexe féminin » en anglais et est devenu une expression vulgaire et insultante, alors que « con » en français est de son côté resté insultant tout

dans ses expressions familières, et ce que montre cette phrase lancée subrepticement, c'est le choc de culture entre Ed et les autres potes de Shaun.

Pour un anglais, tout ce que je viens d'expliquer est évident. Pour un français qui regarde le film en VF, il aura certainement du mal à saisir toutes ces subtilités, surtout si la traduction est « Un de ces guignols désire un verre ? » (je ne sais si c'est la traduction officielle, je l'ai trouvée dans un fichier sub).

Cette traduction ne fait aucun sens, car elle ne prend pas en compte :

1) la vulgarité du vocabulaire de Ed et...

2) le côté familier de l'expression employée. « Quelqu'un désire un verre ? » tient plus du langage soutenu que familier. Une version plus correcte serait sans doute « je vous sers un verre ? » pour le côté familier, mais reste l'épineux problème du « cunt », intraduisible dans ce contexte. « Guignol » n'est ni assez vulgaire, ni assez fort pour remplacer « cunt ». Et le fait que le français ne permet pas l'association de pronom et de nom de manière aussi aisée qu'en anglais (« you cunt », « you fuck », « you bastard », « you monster ») rend la tâche encore plus ardue.

GRAS DOUBLAGE

pas toujours d'expressions équivalentes dans toutes les langues, car elles communiquent des éléments culturels souvent implicites.

Par exemple, en français nous avons le mot « con », qui est proprement intraduisible en anglais, bien que la traduction littérale existe. En effet, avant d'avoir sa signification actuelle, « con » se référait au sexe de la femme. D'où la farce en vieux français que les plus attentifs d'entre vous connaissent peut-être : « la

en perdant son premier sens.

Donc, quand Ed sort, au début de « Shaun of the Dead », « Can I buy any of you cunts a drink ? », c'est très très délicat à traduire en français.

Ed n'est pas en train d'insulter volontairement Shaun et ses potes, c'est simplement la manière brute dont il s'exprime, marquant le type de gens qu'il fréquente habituellement. Pour Ed, dire « you cunts » est rentré

Vous voyez déjà, il est difficile de traduire fidèlement une langue comme l'anglais, si proche de la nôtre, alors je vous laisse imaginer l'ampleur de la tâche quand vous vous attellez à des langues orientales où les repères sont abolis.

Bien que la tâche ne soit pas facile, on a pu voir dans les dernières années une dégradation significative de la qualité du doublage, aussi bien au niveau du travail de traduction que du niveau de l'interprétation vocale, le travail d'acteur en lui-même. Pour être plus précis, la pente a été descendante à partir du milieu des années 90 pour atteindre le paroxysme du foutage de gueule de nos jours.

Les origines de cette dégradation ne sont pas claires, mais permettez-moi d'émettre quelques hypothèses. Tout d'abord, l'augmentation du volume de doublage à réaliser. Quantité ne rime pas souvent avec qualité, le temps passé sur chaque traduction /doublage a peut-être été divisé par deux voire plus. La sous-traitance a aussi explosé entre temps, pour faire chuter les coûts et traiter plus de volume. Sous-traiter du travail, c'est souvent facile théoriquement, mais dans la pratique, coordonner des efforts multiples tout en gardant les mêmes exigences de qualité pour chacun s'avère un casse-tête, surtout quand les prix sont déjà au plancher. Dans les faits, la sous-traitance rime souvent avec de plus lâches standards.

Le choix a sans doute été de privilégier le travail rapide et des coûts réduits pour les doublages. Pour le public français, trouver de la VO s'avère de toute façon mission impossible sans habiter Paris (et encore, même à Paris ça se raréfie). Pour les distributeurs, la question de la qualité du doublage ne se pose que si le choix existe. Dans les faits, le choix a disparu, et les grosses productions (genre Lord of the Rings) marchent bien malgré leur doublage pourrave.

Une autre hypothèse, que je crois plus plausible, concerne le changement de génération : peut-être une vieille garde très expérimentée, dotée d'une connaissance de l'anglais littéraire très poussée, est partie en retraite, en l'espace de quelques années, pour être remplacée par de jeunes incultes à l'éducation incomplète.

Ceci concorde mieux avec la chute soudaine de qualité observée dans le doublage, et aussi, chronologiquement parlant, avec les changements apportés dans la manière d'enseigner dans les années 60-70, qui ont porté leurs fruits vicieux depuis.

Pour ceux ayant connu les deux époques en matière de doublage, ce n'est pas un fossé qui les sépare, mais un abîme.



Prenons quelques exemples tirés de super productions des années 80 et 2000. Le summum du doublage dans les années 80 demeure peut-être le film « Amadeus », qui retrace la vie (très romancée) de Mozart. Non seulement les voix françaises étaient plus crédibles dans la version française, mais j'ose dire que la traduction était parfois plus inspirée que la version anglaise originale. C'est bien simple, un travail complet de réécriture a été fait pour ce film, tout en gardant en tête qu'il fallait aussi coller aux mouvements des lèvres des acteurs.

Quand je parle de réécriture, je ne mâche pas mes mots. Je vous laisse admirer :

But they showed no correction of any kind. Not one.

Mais on n'y voyait aucune correction, d'aucune sorte. Pas une seule.

He had simply written down music already finished in his head.

Il n'avait plus qu'à transcrire sur le papier une musique déjà achevée dans sa tête.

Le français est bien plus élégant : « write » devient « transcrire », « finished », expression commune, est renforcé par l'emploi d' « achevé ».

Page after page as if he were just taking dictation.

Page après page comme s'il les avait prises une à une sous la dictée.

L'ajout d'« une à une » contribue à l'emphase sur la quantité impressionnante de travail accompli.

And music, finished as no music is ever finished.

Et une musique, achevée comme jamais musique ne put l'être.

La richesse de temps en français permet l'emploi de « put » au lieu de « peut », ce qui marche la nouveauté

de l'œuvre de Mozart. En anglais, « was ever finished » serait lourd, en français cela passe à merveille.

Displace one note, and that would be diminishment.

Displace one phrase and the structure would fall.

Déplacez une seule note, on allait vers l'amoindrissement, déplacez une seule phrase, on aurait vu la structure s'effondrer.

Le vocabulaire utilisé dans la traduction est bien mieux choisi : « fall » devient « s'effondrer », là encore, l'exagération du mot porte au pinacle l'œuvre de Mozart comme si elle était surnaturelle.



It was clear to me : that sound that I heard in the archbishop's palace had been no accident. Here again was the very voice of God.

C'était pour moi très clair. Les sonorités que j'avais entendues dans les salons de l'archevêque n'avaient

I was staring through the cage of these meticulous strokes at an absolute beauty.

Je scrutais, au-delà d'une cage d'une partition méticuleuse griffée de notes, tout un absolu de beauté.



Amadeus

pas été un accident. Là encore, c'était la voix même de Dieu.

J'adore le fait d'avoir traduit « the very voice of God » par « la voix même de Dieu ». C'est brillant.

Le rythme de la phrase est sublimé en français par l'ajout de « griffé », qui donne une image plus précise de ce à quoi la partition ressemble. « tout un absolu », sous forme nominale, est plus prononcé que sa forme adjective en anglais « absolute beauty », et met l'accent aussi bien sur l'absolu que sur beauté, alors

que l'anglais se focalise sur la beauté uniquement. Le français devient plus « religieux » dans ce sens, ce qui colle davantage avec l'idée que Mozart est la voix de Dieu.

D'autres passages font preuve d'une grande intelligence dans la traduction :

Confutatis, maledictis, flammis acribus addictis. When the wicked are confounded.

How would you translate that ?

- Confined to the flames of woe.

- You believe in it ?

- What ?

- A fire which never dies; burning you forever.

- Oh yes.

- Is it possible ?

Confutatis, maledictis, flammis acribus addictis. La confession des méchants.

Comment traduisez-vous cela ?

- Voué aux flammes de l'enfer.

- Et vous y croyez ?

- A quoi ?

- À ce feu de l'enfer éternel qui vous brûle à jamais.

- Oh oui.

- C'est plausible.

Ce qui transpire de ces quelques exemples est une excellente connaissance culturelle de l'anglais. Ne pas traduire « is it possible ? » par « est-ce possible ? », mais le comprendre comme une question rhétorique, c'est-à-dire une question qui ne demande pas de réponse, qui sert de démonstration en elle-même. Et dans ce cas, qui implique un « oui », ce que le traducteur transforme judicieusement en « c'est probable » en français.

Regardez aussi ceci :

- I'm so ashamed.

- Of what ?

- I was foolish.

I thought you did not care for my work.. or me.

Forgive me.

- Comme j'ai honte de moi.

- Mais pourquoi ?

- Je me figurais que...

Je croyais que vous n'aimiez ni ma musique, ni moi.

Pardonnez-moi.

Le travail de réécriture va même jusqu'à retoucher les répliques dans les dialogues, quand on remplace « i'm so ashamed » par « Comme j'ai honte de moi ». À première vue, cela paraît étrange, car « comme j'ai honte » aurait



pu faire l'affaire. Mais la réplique suivante demande « of what ? » en anglais. En français, on spécifie souvent le motif de la honte, il est rare de dire « j'ai honte » sans spécifier le complément, et encore plus rare de se voir demander « de quoi ? ». Le traducteur prend donc le parti de précéder la réplique, sans modifier le sens et sans perturber le dialogue. « I was foolish » devient alors « je me figurais que... », ici aussi une interprétation très appropriée : « foolish » dénote l'erreur, la stupidité. « je me figurais », certes pas aussi fort, donne lui aussi le sens de méprise, de raté. Il est renforcé par l'expression précédente « comme j'ai honte de moi », plus forte en français que « i'm so ashamed » dans l'original.

L'équilibre est donc respecté et le sens gardé tout du long. Mission accomplie.

Un dernier exemple, encore très démonstratif :

-What did you think of it ?

Did you like it at all ?

- I thought it was marvellous.

- Of course. It is the best opera yet written. I know it.

Why didn't they come ?

- Mais vous, quel est votre avis à vous ?

Vous avez aimé ou pas ?

- J'ai trouvé ça merveilleux.

- Bien sûr. C'est le meilleur opéra qu'on ait jamais composé. Je le sais.

Alors pourquoi des salles vides ?

Pour le coup des salles vides, c'est ici une excellente manière détournée de garder le même sens que la phrase originale, qui mentionnait que « they » (le public) « did not come » (ne sont pas venus) voir son œuvre.

Au lieu de traduire par « pourquoi personne n'est-il venu ? » de manière presque littérale, le traducteur opte pour la conséquence de ce fait, c'est-à-dire les salles sans public, les salles vides. C'est très élégant et sans doute plus fort que la phrase originale, car il est

plus déprimant de constater que l'on joue dans des salles vides que de gloser sur les spectateurs qui ne déplacent pas.

Je ne m'étalerais pas des heures sur ce film, que je vous recommande chaudement de voir si ce n'est pas déjà fait. J'aurais pu citer d'autres exemples comme « Legend » avec le scientologue fou Tom Cruise, conte fantastique qui retrace une lutte entre le bien et le mal, mais pas à la Disney.

Dans ce film aussi, le travail de la traduction française est éloquent. En général, la plupart des films de cette époque étaient dotés de traduction de qualité, tout à fait acceptable.

Puis vint la décadence, où je sentis progressivement le mot à mot s'insérer dans la traduction, jusqu'à voir rapidement débouler des massacres à grande échelle. Je n'imagine même plus regarder de versions non-VO désormais, non pas par snobisme, mais par peur de me retrouver devant un joli film gâché par un doublage bâclé par une poignée d'incapables.

L'exemple récent de Lord of the Rings est assez parlant. L'œuvre, déjà massacrée par la patte de Peter Jackson (voir plusieurs « Roi de la Casse » dans le cycle SANQUA Horizons pour plus de détails), est achevée par la nullissime version française. Je vous rappelle le début de la VO :

The world is changed.

I feel it in the water

I feel it in the earth.

I smell it in the air.

Much that once was is lost, for none now live who remember it.

Dans la langue de Molière (quoique même Molière n'oserait pas s'exprimer aussi mal) :

Le monde a changé

Je le sens dans l'eau



Lord of the rings

Je le ressens dans la terre

Je le sens dans l'air.

Beaucoup de ce qui existait jadis est perdu, car aucun de ceux qui vivent aujourd'hui ne s'en souvient.

Lord of the Rings en VF commence mal.

Très.

La première phrase est un complet ratage.

« The World is changed » ne signifie pas que « le monde a changé », mais que le monde « EST changé », « EST altéré », « EST transformé ». La dernière phrase est d'une lourdeur sans commun en français alors que son équivalent anglais est bien mieux phrasé. C'est une traduction littérale, qui cherche à conserver le même ordre, la même grammaire alors que ce genre de construction est aberrant dans notre langue. Dans cette situation, il ne faut pas procéder au mot à mot, mais revenir à la source de la phrase et comprendre ses implications. Je proposerais plutôt cette version :

Le monde de jadis s'est éteint, plus personne ne s'en souvient.

Qui prend en compte le sens général, garde le



rythme et la simplicité de l'original. Certes, elle ne l'égal pas, mais demeure une approche valide pour la retranscrire.

Continuons :

Sauron forged in secret a master ring, to control all others. Into this ring, he poured his cruelty, his malice, and his will to dominate all life. One ring to rule them all.

Sauron forgea en secret un maître anneau, pour gouverner tous les autres. Dans cet anneau, il déversa

sa cruauté, sa malveillance, et sa volonté de dominer toute vie. Un anneau pour les gouverner tous.

Attention, c'est comme ça tout du long !

« Master ring » n'a pas à être traduit en « maître anneau ». C'est ridicule. Tolkien signale simplement que cet anneau est au-dessus des autres, et qu'il les commande. « gouverner » devrait alors être remplacé par « asservir », ce qui fait plus de sens.

Pourquoi ne pas dire :

Sauron forgea à l'insu de tous un anneau suprême, pour asservir tous les autres.

La phrase suivante est presque comique. Notre traducteur de pacotille n'hésite pas à remplacer littéralement « he poured... » par « il déversa... ». C'est bon, on a compris que tu savais ce que « pour » voulait dire, mais en français nul n'utilise « déverser » dans le

Enfin, « gouverner » n'est pas assez fort en français, car il est trop empreint de démocratie, et la démocratie n'est pas un régime réputé comme fort. Certes, le sens figuré de gouverner, celui de conduire, administrer, gérer, voire plus, existe bien, mais ce n'est pas son

Un anneau pour les régir tous.

Voire :

Un anneau pour tous les soumettre.

Régir est d'une étymologie proche de roi (rex en latin), et donne une connotation d'absolu que gouverner ne possède pas toujours.

Tout le monde se souvient sans doute du passage avec Gandalf et le Balrog :

The dark fire will not avail you, flame of Udun.
Go back to the shadow.
You shall not pass.

Qui devient, en (mauvais) français :

Le feu sombre ne vous servira à rien, flamme d'Udun.
Repartez dans l'ombre.
Vous ne passerez pas.

Traduite « dark » par « sombre » est là encore très académique. Pourquoi pas « le feu noir » ou « le feu obscur » ? Quant à traduire « avail » en français, c'est encore une fois délicat, tant « avail » est bourré de

sens figuré. Il vaut mieux parler d' « implanter » ou « intégrer ». Je propose :

Il y implanta sa cruauté, sa malveillance, son ambition de domination.

sens premier. Peut-être la version suivante serait plus appropriée, vu que « rule » = « loi », celui qui dicte sa loi est un « ruler », un « régent » un français.

Ne dit-on pas « les lois qui régissent un pays » ?



significations. Ce que Gandalf veut sans doute dire, c'est que peu importe ce que fera le Balrog, son « feu noir » ne peut rien contre lui. Enfin, « go back to the shadow » est très pauvrement traduit au mot à mot, alors que « les ténèbres » seraient bien plus évocatrices. Plus grossière erreur, « shall » peut bien évidemment être traduit par le futur en français, mais « shall » inclut aussi une notion de volonté en anglais traditionnel, que le futur n'a pas en français. Il devrait donc être nécessaire de reformuler la phrase. Enfin, en français, « you » peut soit être interprété par « tu » ou « vous ».

Le traducteur prend l'approche du « vous » de politesse, qui n'est pas vraiment de circonstance si Gandalf veut impressionner son ennemi, et donc se mettre à égal face à lui.

Toutes ces considérations prises en compte, je proposerais plutôt :

Ton feu noir ne peut rien contre moi, flamme d'Udun.

Retourne dans les ténèbres.

Je ne te laisserai pas passer.

Si même moi, qui ne suis point philologue, traducteur professionnel ou même amateur, je peux me permettre de retoucher, de corriger des traductions de films

récents, c'est clairement que des gens peu capables s'en sont occupés, qui ne semblent avoir de l'anglais qu'une connaissance parfaitement sommaire et basique.

C'est finalement à peu près la même chose que les reportages télévisés qui me sidèrent quand je reviens en France : le manque de vocabulaire, le manque de style, l'absence totale de honte vis-à-vis des fautes énormes dans l'emploi de certaines formes comme le grossier « au jour d'aujourd'hui », désormais figure suprême de l'illettrisme politiquement acceptable.

Et quand Egomet me donne des nouvelles du monde de l'éducation, c'est avec horreur que je réalise que les nouvelles générations semblent prêtes à assurer « la relève » avec brio.

Ça sera VO, donc.

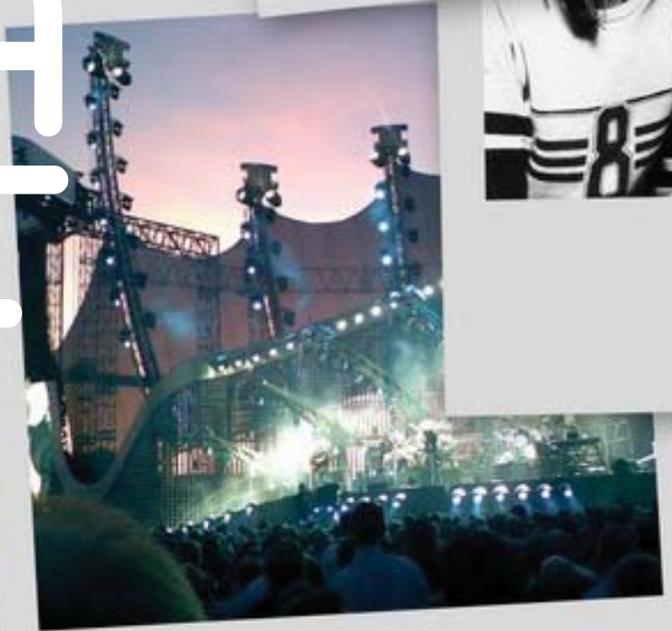
Et sans piètres sous-titres, dans la mesure du possible.

Ekianjo

THE



Had.ett Mike Rutherford Peter Gabriel



FOXTROT GENESIS

En espérant que vous ayez apprécié ma plaisanterie sur les sapins qui, si tout va bien, vous est parvenue alors que le vôtre était depuis longtemps en train de mourir gentiment dans son sac, je vous propose aujourd'hui de continuer dans l'anachronisme et le retard. Quoi de mieux, en de tels termes, que de vous parler d'un album sorti en 1972 ? Ne chipotons pas, personne ici n'est à 36 ans près ?

Allez, ne faites pas la tête, c'est promis, toute l'équipe a émargé, Sanqua reprend un rythme régulier !

Je vous emmène cette fois-ci en Angleterre afin de dégrossir un des premiers albums du mythique Genesis, groupe que tout le monde connaît, au moins de nom. Il faut néanmoins savoir que leur production est très riche, qu'ils nous ont légué de véritables chefs-d'œuvre autant qu'ils ont navigué dans le commercial,

le tout étalé sur une quarantaine d'années. Tout un programme donc. Il fallait bien faire un choix, et comme c'est souvent le cas, ce fût comme une évidence au moment de s'atteler à la tâche. Je vous présente donc Foxtrot, sorti en octobre 1972.

Ce quatrième album de Genesis débute sous des auspices à la fois inquiétant et chaleureux. C'est ainsi que *Watcher of the Skies* démarre timidement, mais sûrement, emplissant nos oreilles d'un univers où le mellotron, star incontournable du rock prog grande époque, se fait ici grand instigateur.

La timidité, la mise en place progressive des sonorités majeures de la piste laisse rapidement place à l'inénarrable Peter Gabriel. Des paroles qui tranchent un peu avec la teinte du morceau, en effet il est ici question d'une entité



« arrivant » sur terre, mais un peu tard. Visiblement nous n'y habitons plus, sommes-nous ailleurs ou bien éteint ? Ce n'est pas très clair, et les sonorités provoquent des

émotions réellement en décalage avec le discours. Le disque date évidemment, et le décalage vient peut-être de là, jadis Watcher of the Skies possédait peut être un capital inquiétant, une grandeur d'antan du mellotron qui a perdu en superbe au travers des dernières décennies.

Quoi qu'il en soit, pour tout amateur de rock prog, Foxtrot renferme bien des trésors, et le découvrir quelque 36 années après sa sortie présente, j'en suis convaincu, un intérêt renouvelé.

Mais ne nous perdons pas en chemin, le meilleur est définitivement devant nous. Cette première piste entame bien les choses et fait admirablement succéder à une introduction en crescendo une rythmique entêtante des plus concises. J'irais presque jusqu'à dire que c'est bigrement bien écrit, on aimerait avoir un dixième du talent de ces types, tout coule de source, un ravissement des sens.

Après quelques grandeurs et un sérieux qui accuse superficiellement le poids des années, arrive Time Table, et son grand sens de la mélodie. Cette piste porte bien son nom et prolonge notre voyage au travers



des époques pour peindre des traits de caractère qui nous étaient vraisemblablement propres durant le moyen-âge. Une musique aux accents les plus doux, le tout basé sur le piano et prenant ses ordres de Peter Gabriel, qui livre une grande prestation dans l'éventail de ses possibilités. Il y a beaucoup de sérieux ici, ce

qui bizarrement ne force pas les émotions, mais les sublime, souvent lorsque le mellotron vient souligner telle ou telle phrase. Quel plaisir que d'entendre Gabriel nous dire « Or have killed for an answer », l'écriture alternant à merveille la prose et la rime, tout autant que le morceau mêle avec fort aisance l'espoir et le regret. Une fin sous forme de retrait, où tout le monde se tait progressivement, un peu comme si l'on tournait la page d'un grand et vieux livre.

On aurait pu s'attendre à reprendre les hostilités avec des sonorités s'apparentant au merveilleux, et ce, dans la douceur, mais Get 'em out by Friday fanfaronne d'entrée de jeu, comme pour mieux nettoyer le champ des possibles d'un revers vigoureux.

Le troisième morceau se place tout de suite dans un contexte qui nous est contemporain, Peter Gabriel nous relatant, et ce, en empruntant tous les rôles les uns après les autres, une histoire d'expulsion à la fois sous l'angle général et particulier. On s'attache donc au sort d'une certaine Mrs. Barrow, une locataire qui va « bien évidemment » se faire entourlouter par des propriétaires fonciers peu regardants lorsqu'on s'écarte de questions pécuniaires. Une tranche de vie engloutie



page se tourne plutôt dans le calme, où les dernières notes de mellotron parachèvent un certain côté « rock opéra » que Foxtrot dévoile doucement.

Vient ensuite Can-utility and the Coastliners, piste au titre étrange dont les paroles ne font qu'épaissir le mystère. Un format court avoisinant les 6 minutes, en décalage avec la richesse du morceau, auquel est apparemment voué un culte par de nombreux fans. Reprenant un peu le concept de Watcher of the Skies, il figure une grande montée en puissance qui finit par faire le choix d'abandonner un temps le chant et de laisser libre cours aux instruments. Un titre que je ne saurais qualifier de manière objective, une inégalité déconcertante qui laisse un peu sur sa faim, peut-être en raison du format un peu court selon votre serviteur.

Le tout fait quand même preuve d'une écriture soignée, même si le temps semble depuis avoir marqué ce morceau dans ses revirements de bord qui l'empêchent de s'épanouir pleinement. Il faut bien mettre un bémol quelque part.

Cinquième et avant dernière pièce, Horizons marque une pause dans le disque. Entièrement nue, voici une

à la sauce dollar, c'est un peu convenu certes, mais la réalisation est de taille, et ce Get 'em out by Friday jongle entre des patterns frénétiques imageant l'appât du gain auxquels viennent répondre des périodes d'accalmies et de recueillement nous rapprochant du sort de pauvres gens. Peter Gabriel prouve encore et

toujours son talent tout en nous gratifiant même d'une vision finale qui ne nous fait que doucement rigoler. C'est dans un contexte à la Big Brother que nous avons droit à une « annonce du contrôle génétique », cette dernière nous annonçant, « à regret », qu'une limitation concernant la taille des humanoïdes a été décidée. Cette

minute et quarante et une secondes de guitare sèche, seule sur scène. Le morceau dénote beaucoup dans l'assemblage général à première vue, mais il est en fin de compte indispensable au regard de la densité et de la fougue du reste.

Un horizon composé d'accords, d'arpèges et d'harmoniques de fort bon goût et ce, toujours dans la retenue, une chose qu'on pourrait regretter en soi, mais qui finalement est justifié dans ce rôle de coupure.

Foxtrot lorgnant vers le grandiloquent et le côté tape à l'œil d'une fête foraine, Horizons vient donc insérer du sérieux dans l'ensemble et apporte tout ce qui pouvait manquer jusqu'ici. Sobriété, dépouillement, abandon, malgré son côté anodin le morceau dévoilé une texture différente à chaque écoute. Le format des plus réduits ne faisant qu'appuyer le caractère emblématique de cette coupure. Un bien bel interlude en somme.

C'est la tête rincée qu'on aborde, en toute logique, le grand final de Foxtrot : Supper's Ready. Il est donc temps de se mettre à table, j'espère que vous avez faim, vingt-deux minutes et cinquante-cinq secondes de banquet sont prêtes à vous dévoiler quantité de



mets. Divisée sous forme de chapitres, comme souvent dans ce genre musical lorsqu'on dépasse grandement la durée classique d'un morceau bien formaté pour rentrer dans la radio de Monsieur Tout Le Monde, Supper's Ready utilise une large palette d'émotions et nous ravit presque de bout en bout. L'euphorie, l'espoir, le désarroi, la colère, le bonheur, tout y passe et chacun y va de sa contribution, faisant le grand écart entre les chapitres, rappelant un thème ou l'autre. Du grand rock prog, tout dans la longueur, permettant un réel épanouissement des phrasés. Tony Banks au mellotron notamment, Hackett à la guitare, Collins

principalement à la batterie, Gabriel toujours génial au chant et Mike Rutherford à la basse. Tous pratiquent plusieurs instruments, Gabriel parsemant les morceaux de flûte ou de hautbois, Collins doublant certains



passages de Gabriel, Rutherford jouant du violoncelle à l'occasion. D'excellents musiciens qui eurent la chance de se rencontrer et de travailler ensemble.

Supper's Ready clôt un album considéré par beaucoup comme la fin du premier âge de Genesis, certains allant même jusqu'à prétendre que leur pic artistique se situe précisément ici. N'ayant pas encore eu le

loisir de parcourir l'ensemble de leur impressionnante discographie je ne peux infirmer ou confirmer de telles assertions.

Malgré tout, ce sixième morceau possède les défauts de ses qualités, et on sent bien qu'il ne fût pas aisé de joindre les sept mouvements constitutifs de Supper's Ready. Parfois maladroits, les ponts se digèrent néanmoins et l'on est parfois surpris de ne pas avoir remarqué l'un d'entre eux.

En fin de compte, quantités de textures s'offrent à nous, dont je n'hésiterais pas à qualifier certaines de pur génie. Il y a une certaine innocence et une beauté intrinsèque à la musique de Genesis qui nous fait dire que tout ça n'est qu'un conte pour grandes personnes, une histoire adressée à ceux qui savent qu'on peut encore regarder le monde avec les yeux d'un gamin de 6 ans.

Alors, pourquoi vous avoir proposé Foxtrot lorsque beaucoup d'autres albums de Genesis sont, à défaut d'être meilleurs, bien plus renommés. *Selling England by the Pound*, par exemple, ou encore *Nursery Crime*, le premier étant postérieur, le second antérieur à mon



choix. Certes, ils sont tous deux mieux « finis » sous bien des aspects, mais ne parviennent pas à atteindre la magie de Foxtrot.

Si vous avez un moment de libre, voici un excellent point de départ pour découvrir Genesis en dehors des tubes soporifiques qu'ils ont laissés dans l'héritage des années 90. Cinquante et une minutes de rock progressif de la grande époque, un format condensé

au regard de ce qu'il contient. Un album profond qui s'approprie plutôt facilement et se laisse toujours découvrir davantage au fil des écoutes. Un grand sens de la composition et une fraîcheur quasi intacte après près de 40 ans, comme quoi rien ne se perd...

BluePowder



Il serait illusoire de dresser un portrait du Japon sans mentionner ce qui constitue la bonne moitié de ses habitants, c'est-à-dire les japonaises. Comme le sujet est vaste, je ne ferais que l'effleurer dans un premier article avant d'aller progressivement dans plus de détails dans les prochains.

La jeune japonaise vit généralement au domicile de ses parents jusqu'à ce qu'elle se marie. Ceci s'explique par le fait que les loyers sont extrêmement chers au Japon, et un salaire typique d'une femme employée n'est pas suffisant pour prétendre vivre à son propre domicile. Ce n'est pas un gros problème en soi tant qu'elle est dans sa vingtaine, mais dès qu'approche la trentaine, rester célibataire devient progressivement énervant – les parents sont souvent du genre à mettre la pression (notamment la mère) pour que la fille se marie et ait des enfants.

Mais pour se marier, il faudrait encore pouvoir rencontrer des hommes, et malgré les apparences, ce n'est pas si facile, pour une japonaise, de sortir comme pourrait le faire une française. La plupart des couples se forment donc naturellement dans le domaine du travail, puisque c'est là que les japonais passent le plus clair de leur temps. Ou alors, il existe aussi ces soirées, organisées par des amies proches, qui vous invitent à une « gokkon » : le principe est simple : une fille organise

avec un garçon qu'elle connaît bien une réunion entre filles célibataires (amies de la première) et garçons célibataires (amis du premier) autour d'un dîner en ville. Le principe est de limiter le risque : puisque les gens invités sont des amis de ses amis, a priori ce sont de braves gens à qui l'on peut faire confiance et éventuellement s'intéresser. A la fin de la gokkon, les filles qui sont intéressées par tel ou tel garçon laissent leurs coordonnées pour un éventuel rendez-vous en tête à tête.

Le travail et les gokkon, ce sont donc les deux voies principales de rencontre. Puis vient enfin une dernière option, plus traditionnelle, c'est de l' « omiai », où cette fois, ce sont les parents qui, par le biais d'une agence, ou simplement par le biais de connaissances, se font rencontrer leurs enfants en tête à tête, dans l'optique claire d'un mariage. Ce ne sont ni plus ni moins qu'une manière moderne d' « arranger » les mariages comme on le faisait dans le temps. Vous l'avez compris, cette dernière option ne laisse guère de place aux sentiments – il s'agit plutôt de trouver des gens compatibles avec son caractère avec qui on pourra avoir des enfants et mener une vie « normale ». L'époux comme une sorte de compagnon en quelque sorte.

Quant aux femmes de plus de 30 ans, c'est le règne de l'inquiétude – imaginez, la plupart des jeunes gens

autour de vous sont déjà mariés et ont déjà des enfants. De plus, la légende populaire veut que plus vous ayez des enfants tard, plus vous risquez un cancer de l'utérus. Je ne sais pas quelle crédibilité donner à cette rumeur, il faudrait se renseigner auprès d'un gynécologue de qualité.

Au travail, tout n'est pas rose non plus. Le problème, dans la société japonaise actuelle, est que la place des femmes est en pleine transition. Certaines rêvent de faire carrière, mais dans ce cas-là, il faudra sans doute sacrifier la vie de famille. J'ai déjà rencontré plusieurs femmes qui ont décidé (implicitement) de ne pas avoir d'enfants pour ne pas renoncer à leurs ambitions professionnelles.

Pour les autres, l'employeur demande parfois pendant l'entretien d'embauche si la candidate désire avoir des enfants. C'est une pratique qui est considérée comme de la discrimination, mais elle est encore d'actualité. De toute manière, l'employeur sait très bien que la femme n'est qu'une employée temporaire, qui tôt ou tard se mariera et arrêtera probablement de travailler pour éduquer son enfant. Conséquence directe, l'employeur ne cherchera pas à développer les responsabilités de ses employées. La plupart des jobs de bureau offerts aux femmes se désignent sous l'acronyme « OL », qui n'a bien entendu rien à voir avec L'Olympique Lyonnais,



comprenez plutôt « Office Lady ». En clair, c'est ni plus ni moins qu'un travail d'assistante qui leur est proposé, dans le sens parfois le plus vulgaire du terme, c'est-à-dire celle qui devra s'acquitter de toutes les menues tâches (faire le café, répondre au téléphone, accueillir des clients, etc...). Souvent, ce sont les femmes les plus jeunes qui sont embauchées dans ce genre de jobs, car elles sont plus tolérantes et moins expérimentées que

des femmes plus matures. Donc plus malléables, comme on dit. Les hommes se réfèrent parfois aux jeunes femmes du service comme « les fleurs du bureau ».

Sous cette expression qui semble flatteuse en premier lieu, se cache aussi une réalité moins amusante, celle des femmes comme « ornement » plus qu'autre chose. Point de responsabilités importantes, donc.

Dans les sociétés japonaises, si le boss vous invite à sortir le soir pour manger ensemble, ça ne se refuse pas, et j'ai déjà croisé les mines dépitées de nombreuses femmes, ci et là dans les restaurants, entourées de collègues mâles, simplement invitées pour faire présence, souvent muettes tout du long du repas, regardant les collègues en train de se soûler à la bière. Sacrée soirée !

Une fois mariée, la japonaise peut décider de s'arrêter pour devenir « femme au foyer », en attendant d'avoir un enfant. Mais, contrairement à la femme au foyer française qui est considérée comme « inactive » par ses pairs, au Japon c'est une occupation professionnelle à part entière.

Et c'est effectivement beaucoup de travail, quand on sait comment les japonaises sont en général maniaques en matière de propreté. La maison devient alors son domaine, et tout se doit d'être impeccable quand elle reçoit des invités, mais aussi quand le mari revient tard du travail le soir.

Bien que les tâches au domicile soient des corvées quotidiennes, il lui reste un peu de temps pour sortir et manger avec d'autres amies dans le même cas, et parfois joindre des activités en début d'après-midi.

Pour la femme, le passage d'employée au statut de



« shufu » (femme au foyer, donc) n'est ni plus ni moins que le début d'une nouvelle vie où elle pourra davantage se consacrer à elle-même dans un premier temps, et à ses enfants par la suite.

À partir de ce moment-là, autant vous préciser que les relations entre elle et son époux vont devenir minimalistes. La vie en couple japonaise n'a finalement

pas grand-chose de « en couple » une fois le ou les enfants arrivés. Saviez-vous d'ailleurs qu'une fois un enfant dans le foyer, l'un des parents dort avec lui tandis que l'autre fait chambre à part ?

Oui, ça va loin, mais au Japon on n'est pas du genre à laisser l'enfant pleurer seul en pleine nuit, ceci pour leur bien-être, paraît-il.



condition des femmes dans d'autres pays, et que la société entière, leurs parents même, les conditionnent depuis leur plus jeune âge à leur statut de femme.

Au contraire même, je suis convaincu que l'absence de contraintes n'est pas le secret du bonheur.

Dans toute société, atteindre le bien-être se résume souvent à trouver sa place.

Ekianjo

Après mûre réflexion il y a peut-être quelque chose de vrai là-dedans, car la plupart des japonais sont d'un naturel calme.

Est-ce qu'il y aurait un lien entre le stress que ressent un enfant, abandonné pendant son sommeil, et le développement de son caractère et de sa personnalité par la suite ?

N'étant ni psychologue ni neurobiologiste, j'éviterai de trop m'affirmer sur le sujet.

Mais ne croyez pas non plus, avec le portrait que je suis en train de dessiner, que les japonaises sont « malheureuses ».

N'oubliez pas qu'elles ne connaissent pas vraiment la

En avance

Parfois la nature fait bien les choses. Alors que je termine ce Sanqua «en avance» par rapport à toutes les précédentes sorties, les célèbres fleurs de cerisier sont déjà visibles dans tous les coins de rue. Eux aussi sont en avance, probablement d'une à deux semaines par rapport à la saison. C'est sans doute une histoire de «global warming» comme dirait l'autre, mais tant que les conséquences sont de cet ordre, ça reste raisonnable. La température est cependant déjà assez élevée, autour des 20 degrés. Vous aimez bien quand je vous parle de météo ? Ah, j'ai raté ma vocation. Pour l'une des premières fois depuis longtemps, je peux d'ores et déjà dire que les 90% du prochain Sanqua sont déjà bel et bien définis, et déjà en cours aussi. Comme quoi, un peu de bonne volonté, un Mars, et ça repart.

Au fait, petit détail.

Vous avez en main le 50ème numéro de SANQUA.

S A N Q U A



SANQUA hORIZONS

le mag qui sort un premier avril